CARDDASS MASTERS G

Magazine

カードダスマスターズGマガジン

VOL.0.1





NEON GENESIS EVANGELION THE CARD GAME

新世紀エヴァンゲリオン カードゲーム



スーパーロボット大戦 SCRAMBLE GATHER スクランブルギャザー



◆新世紀エヴァンゲリオン カードゲーム
◆スーパーロボット大戦 スクランブルギャザー
◆カオスギア
三大カードゲーム総力特集!!

NOT FOR SALE

CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG

トレーディングカードゲーム
失われた心の補完を競う多人数式TCG

NEON GENESIS EVANGELION THE CARD GAME

新世紀エヴァンゲリオンカードゲーム

'98年2月発売予定

目次

CONTENTS

はじめに

NEON GENESIS EVANGELION THE CARD GAME

GAME MANUAL Ver,0.2

この『カードダスマスターズG　新世紀エヴァンゲリオン カードゲーム』は、ガイナックス制作のTVアニメーション『新世紀エヴァンゲリオン』の世界をトレーディングカードゲーム化したものです。プレイヤーは、手持ちのカードを駆使して『エヴァンゲリオン』に登場する6人のキャラクター（シンジ、レイ、アスカ、ミサト、リツコ、ゲンドウ）の心の補完を目指します。ゲームは2人以上何人でも遊べますが、3～5人くらいが適当でしょう。

ゲームの準備

1）各プレイヤーは30枚以上のカード一組（以後、デッキと呼びます）を用意します。
この中には、**15枚につき最低１枚の使徒カードを入れておかなければなりません。**たとえば、30枚のデッキなら使徒が2枚以上、31～45枚のデッキなら3枚以上、46～60枚なら4枚以上となっていきます。
なお、**同じ種類のカードを4枚以上入れることはできません（3枚までならかまいません）。**また、**使徒カードだけは1種類ずつしか入れられません。**

2）用意したカードをよくきって裏返しておきます（これを山札と呼びます）。

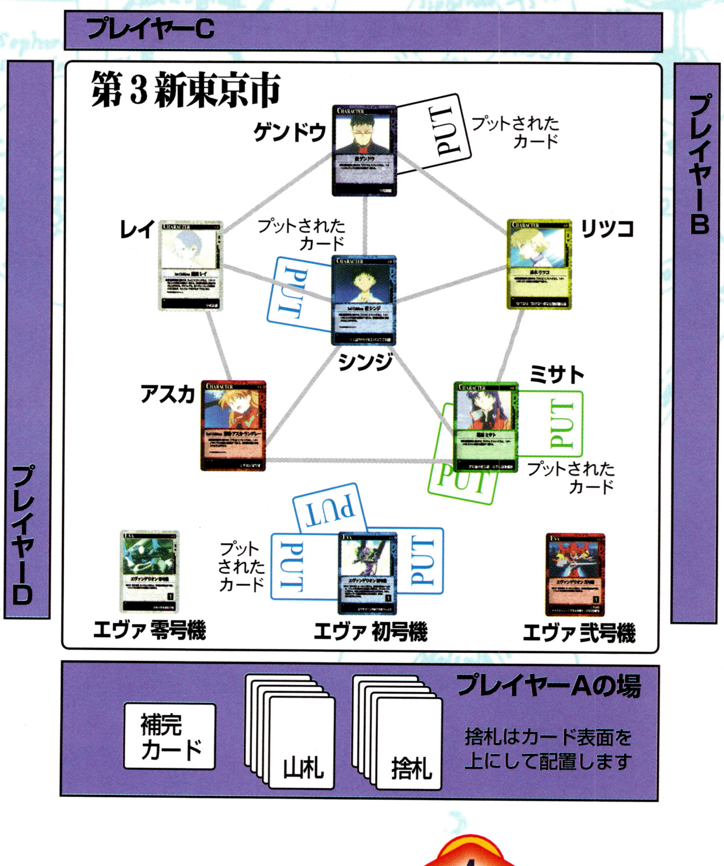
3）補完カード1枚を自分の前に横向きに置きます。

4）キャラクターカード6枚（碇シンジ、綾波レイ、惣流・アスカ・ラングレー、葛城ミサト、赤木リツコ、碇ゲンドウ）とエヴァカード3枚（初号機、零号機、弐号機）を下図のように配置します。
これらのカードは誰のものでもなく、またゲーム中に取り除かれる事もありません。なお、これらのカードが置かれた場所は第3新東京市を表しており、ゲームでも第3新東京市と呼ばれます。

5）自分の山札から6枚を引いて手札とします。
このとき、使徒カードを引いてしまったら、そのカードを山札に戻して、使徒カードの分を引きなおします。

6）ジャンケンなどで最初にプレイする人を決めます。以後、ゲームは時計周りにプレイヤーを変えながら行われます。

第3新東京市の配置図



第３新東京市にゲーム開始時に配置されたキャラクターカードとエヴァカードにつける（プットする：P8参照）カード（プット、キャラクター、エヴァカード）は、プットするカードの下に差し込むかたちで配置されます。
このときも含めて、プレイヤーが話したすべてのカードは、どのプレイヤーが出したか分かるように、それぞれのプレイヤーの方向を向けて置いてください。

ターンの流れ

このゲームは、各プレイヤーが以下のフェイズを順番にプレイすることで行われます。
この一連のフェイズをまとめて「ターン」と呼び、そのターンを行っているプレイヤーを「手番プレイヤー」と言います。

1）第1ドローフェイズ（詳細はP10）

自分の山札から1枚引いて、手札に加えます。もし、引いたカードが使徒だったら、直ちに第3新東京市に置きます。

2）バトルフェイズ（詳細はP11）

第3新東京市に使徒がいる場合のみ行われます。
プレイヤーはエヴァを使って、使徒を倒さなければなりません。

3）メインフェイズ（詳細はP12）

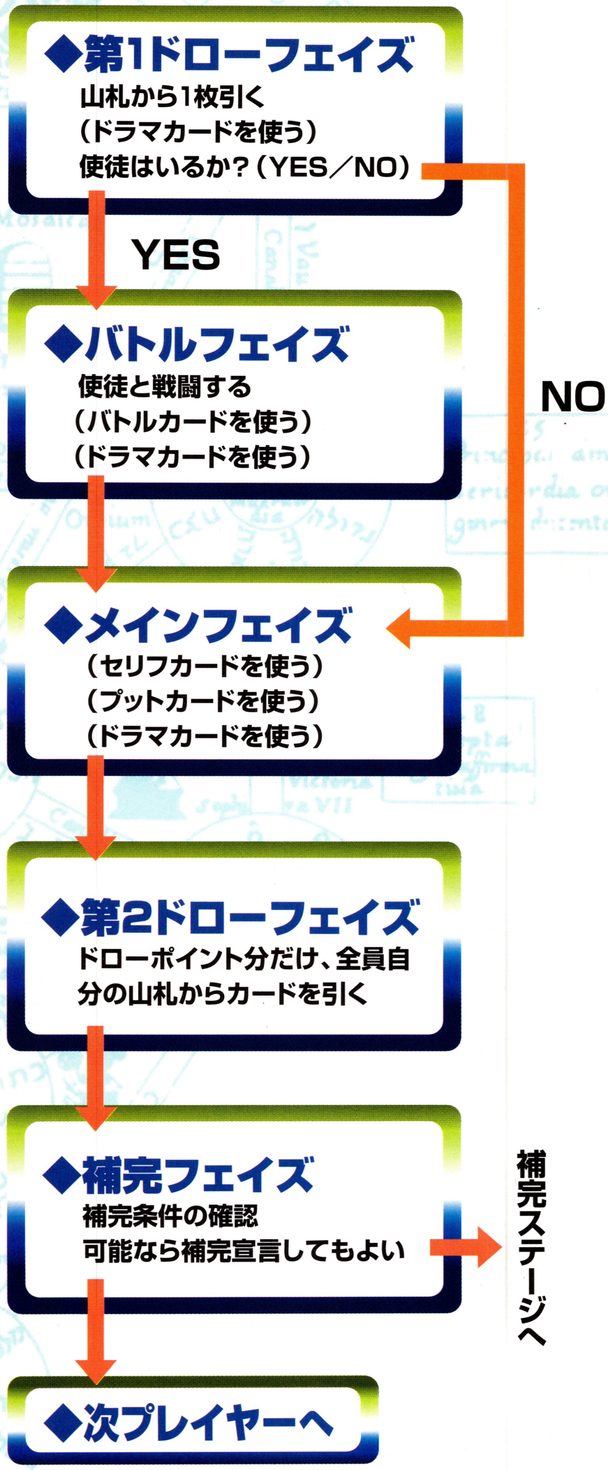
第3新東京市の人間関係を変えます。各キャラにプットカードをつけたり、セリフカードを使って、互いのキャラを「傷」つけたり、「求」めたりします。

4）第2ドローフェイズ（詳細はP18）

すべてのプレイヤーは、そのターンに自分が使用したカードのドローポイントを合計した数だけ、自分の山札からカードを手札に加えます。

5）補完フェイズ（詳細はP19）

手番プレイヤーは補完条件を確認し、条件が満たされているなら補完レベルを上げます。このとき、補完レベルが2になっている手番プレイヤーは補完宣言することができます。



カードの紹介

このゲームで使用される、8種類のカードについて説明していきます。実際のゲームの遊び方は10ページを見てください。

◆エヴァカード◆



EVA

エヴァカードは対使徒用決戦兵器エヴァンゲリオンを表しています。それぞれのエヴァは対応するパイロットが乗っていないと、戦闘に参加することができません。なお、第3新東京市にあるエヴァに、エヴァカードをつける（プットする：詳細はP12）と、エヴァの戦闘力は1あがり、持てる武器の数も一つ増えます。

●ドローポイント（詳しくはP18を参照）

エヴァカードとして使ったときの、ドローポイントです（DPと略すこともあります）。第2ドローフェイズに、プレイヤーは、この数だけ山札から手札に加えます。

●戦闘力

原則的に1ですが、武器などを使用する事で上がります。

●ルール

このエヴァカードを使ったときの効果が書かれています。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

●セリフ

エヴァカードとして使用した場合は、この部分は無視してください。

◆キャラクターカード◆



CHARACTER

キャラクターカードは『エヴァンゲリオン』の世界で活躍した様々なキャラクターを表しています。このうち、ゲーム開始時に第3新東京市に置かれていたシンジ、レイ、アスカ、ミサト、リツコ、ゲンドウの6人を特にメインキャラと呼びます。このメインキャラにキャラクターカードをつける（プットする:P8参照）ことで、それぞれのキャラが話す（行動できる）枚数が1枚増えます。ただし、カードの色が同じメインキャラにしかつくことはできません。
なお、1人のメインキャラにつけられる（プットできる）カードは、このキャラクターカードとプットカードを含めて2枚までです。メインキャラ以外のキャラに、カードをプットすることはできません。メインキャラがダウン（裏返った）した時、そのカードにプットされていたカード（プットキャラクター）は、全て捨札となります。キャラクターカードを話せるのは、メインフェイズだけです。

●ドローポイント（詳しくはP18を参照）

キャラクターカードとして使ったときの、ドローポイントです（DPと略すこともあります）。第2ドローフェイズに、プレイヤーは、この数 だけ山札から手札に加えます。

●ルール

このキャラクターカードを使ったときの効果が書かれています。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

●セリフ

キャラクターカードとして使用した場合は、この部分は無視してください。

NERV
GOD'S IN HIS HEAVEN. ALL'S RIGHT WITH THE WORLD.

◆ドラマカード◆



DRAMA

ドラマカードは『エヴァンゲリオン』の世界で展開されたドラマ（シーン）を表したカードです。**第1ドロー、バトル、メインフェイズに使うことができる**とても使い勝手のよいカードですが、エヴァやキャラクターと違って、効果はそのターン中に限定されます。

●ドローポイント（詳しくはP18を参照）

ドラマカードとして使ったときの、ドローポイントです（DPと略すこともあります）。第2ドローフェイズに、プレイヤーは、この数だけ山札から手札に加えます。

●ルール

このドラマカードを使ったときの効果が書かれています。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

●セリフ

◆バトルカード◆



BATTLE

バトルカードは、**バトルフェイズにしか使うことができず、**効果もそのターン中に限定されます。そのかわり使徒との戦闘に対しては、強力な効果を発揮します。
補完カードに使徒を倒す条件があるキャラ以外でも、使徒に負けると不利になるので、ある程度の数を入れておく必要があるでしょう。

●ドローポイント（詳しくはP18を参照）

バトルカードとして使ったときの、ドローポイントです（DPと略すこともあります）。第2ドローフェイズに、プレイヤーは、この数だけ山札から手札に加えます。

●ルール

このバトルカードを使ったときの効果が書かれています。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

●セリフ

バトルカードとして使用した場合は、この部分は無視してください。

カードの紹介

◆プットカード◆



PUT

プットカードは、第3新東京市にいるメインキャラ、又はエヴァカードにつけられるもので、外されない限り効果を発揮し続ける、強力なカードです。なお、第3新東京市にあるカードをつけることを、ゲームでは「プットする」と言います。
なお、**1人のメインキャラにプットできるカードは、このプットカードとキャラクターカードを含めて2枚まで**です。メインキャラ以外のキャラに、カードをプットすることはできません。なお、プットカードは基本的に同色のキャラにしかプットできません。青色のプットカードは、青、すなわちシンジにプットするカードなのです。メインキャラ、又はエヴァがダウンした（裏返った）とき、そのカードにプットされていたカードは、全て捨て札となります。**プットカードが話せるのは、メインフェイズだけです。**

●ドローポイント（詳しくはP18を参照）

プットカードとして使ったときの、ドローポイントです（ＤＰと略すこともあります）。そのカードをプットしたターンの第２ドローフェイズに、プレイヤーは、この数だけ山札から手札に加えます。

●ルール

このプットカードを使ったときの効果が書かれています。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

●セリフ

プットカードとして使用した場合は、この部分は無視してください。

◆セリフカード◆



セリフ

補完、使徒カード以外のすべてのカードは、**逆向きに出す事でセリフカードとなります。**セリフカードには、大きく分けて「傷」つけると「求」めるの二つがあり、それらを出しあう事で、第3新東京市の人間関係を変えることができます。メインフェイズは主に、このセリフカードの応酬となるでしょう。
セリフカードを話せるのは、メインフェイズだけです。

●ドローポイント（詳しくはP18を参照）

セリフカードとして使われた場合、ここに書かれたドローポイントは無視します。**セリフカードのドローポイントは、すべて1となります。**ただし、**綾波レイのセリフカードのドローポイントだけは0となります。**

●ルール

セリフカードとして使われた場合、この部分は無視します。

●セリフ

セリフカードとして使った場合のタイトルです。対象のキャラが、プレイヤーの選んだキャラに対して、このセリフを話したことになります。

●セリフマーク

▲が「傷」つける、●が「求」めるを表わしています。マークについた色は、青＝シンジ、白＝レイ、赤＝アスカ、緑＝ミサト、黄＝リツコ、黒＝ゲンドウに対して使えるカードだと言う意味です（詳しくはP15を参照）。

◆使徒カード◆

人類の敵——使徒を表すカードです。人類側が足をひっぱりあってばかりいると、人類が使徒に負けてしまうこともありえます。なお、全プレイヤーは、**自分のデッキ15枚につき、この使徒カードを1枚以上入れなくてはなりません。**



●戦闘力

その使徒の強さです。エヴァの戦闘力の合計が、この数字を上回れば、使徒は倒されたことになります。使徒に負けた場合、そのプレイヤーは、左隣のプレイヤーに手札からカードを3枚引かれ、捨て札にしなければなりません。

●ルール

使徒が持つ特殊能力をルール化したものです。その使徒が第3新東京市に出ている間、適用されます。

使徒

◆補完カード◆

補完カードは、それぞれのキャラが心の補完を遂げるための条件が書かれており、ゲーム中はそのキャラクターがどれくらい補完に近づいているかの目安となります。補完カードは最初、プレイヤーの前に横向きに置かれますが、レベル1を達成すると縦向きに、レベル2を達成すると裏返しに置かれます。
なお、同じ補完カードを持つプレイヤー同士でプレイしてもかまいません。補完カードは補完されるキャラを表すものではなく、キャラをどのように補完するかという手段を表すものだからです。



●レベル

補完カードのレベルです。レベル2になると、プレイヤーは補完宣言(P19を参照)することができます。

●ルール

レベル1、レベル2に至るための条件が書かれています。これらの条件を確認し、レベルを上げるのは、原則的に自分のターンの補完フェイズだけです。

補完

第1ドローフェイズ

第１ドローフェイズになったら、**手番プレイヤーは自分の山札からカードを１枚引いて、自分の手札に加えます。**この時、引こうとしたカードが使徒だった場合、使徒カードは、ただちに第３新東京市に置かれます（その分のカードを引きなおすことはできません）。

もし、すでに第3新東京市に使徒がいるのなら、使徒カードは裏返しのまま、第3新東京市の外に置かれます。この使徒カードは、現在いる使徒が倒された次の第1ドローフェイズの始めに、第3新東京市に置かれます。第3新東京市の外に、すでに使徒が置かれている場合は、今回引かれた使徒は、それらの使徒の一番下に重ねられます。その使徒が登場するのは、現在第3新東京市にいる使徒が倒され、そのカードの上にいた使徒もすべて倒された場合です。

また、ダウンしている（裏返っている）エヴァがあったら、このフェイズに表に戻します。
このとき、山札がなくなってしまい、カードが引けなかったプレイヤーは負けとなり、ゲームから抜けなくてはなりません。

なお、このフェイズに使用できるカードは、ドラマカードだけです。

WARNING

カード使用のお約束

このゲームで、カードを使うということは、そのカードの色のキャラが「話す」ということです。各キャラが、そのカードに書かれたセリフを話す事で、このゲームの中ではその効果が現実になるのです。逆に言えば、誰かがそのセリフを話さないかぎり、そのカードの効果は現実にならないと言うことです。

つまり、このゲームでは、使うカードと同じ色のキャラがダウンしている（裏返っている）時は、そのカードを使うことができないのです。また、原則的に、各キャラ（各色）は1ターンに一度しか話せません（使えません）。その色のカードを使ったのが、どのプレイヤーであってもです。話されたカードは、それぞれのキャラクターの上に置いて、そのキャラが既に話した事が分かるようにしておきます。このとき、誰が出したカードなのか分かるように、自分の方を向けておいてください。なお、第3新東京市に置かれたキャラに、キャラクターカードやプットカードをつけることで、そのキャラの話せる回数が増えることもあります。

この制限は、すべてのカードに共通してかけられるものです。どの種類のカードであっても、1回分話したことになります。なお、カードの種類に（OTHER）とつくものだけは特別に話した回数に入りませんが、その色のキャラがダウンしている時には、やはり使用できません。

バトルフェイズ

バトルフェイズは、第１ドローフェイズの終わりに、第３新東京市に使徒が存在する時にだけ行われます。バトルフェイズは以下の手順で行われます。

１）手番プレイヤーがどのエヴァを戦闘に参加させるかを決める（ただし、パイロットがダウンしているエヴァは戦闘に参加できない）。

２）バトルカードやドラマカードを使用する。

３）エヴァの戦闘力の合計と使徒の戦闘力を比べて、エヴァたちの戦闘力が上回っていれば、人類の勝利です。第３新東京市にいた使徒は、ただちに捨て札となります。

例）エヴァ初号機＆弐号機VS第４の使徒シャムシエル
エヴァ初号機と弐号機が、第４の使徒シャムシエルと戦闘します。エヴァ初号機にはプログ・ナイフがつけられており、戦闘力は１＋１で２。弐号機には何もつけられていないので１です。２機の戦闘力を合計すると３になります。対するシャムシエルの戦闘力は３。このままでは、使徒の戦闘力を上回れないので、人類の負けになってしまいます。そこで、プレイヤーＡが弐号機にバトルカード『パレット・ガン』（一機のエヴァの戦闘力＋２）を付けました。これで、エヴァの合計戦闘力は５となり、シャムシエルの戦闘力３を上回ります。人類は使徒に勝利したこととなりました。

４）もし、使徒の戦闘力を上回ることができなければ、使徒の勝利です。手番プレイヤーは、右隣のプレイヤーから、カードの内容を見ずに手札から３枚引かれ、そのカードを捨て札にされてしまいます。

また、バトルフェイズには以下のような決まりがあります。

●使徒に負けたエヴァは必ずダウンする

使徒が勝った場合、その戦闘に参加していたエヴァは必ずダウン（裏返る）します。エヴァがダウンすると、エヴァについていたプットカードはすべて外れ、捨て札になります。
なお、エヴァに乗っていたパイロットはダウンしません。また、戦闘に参加していなかったエヴァもダウンすることはありません。

●エヴァが持てる武器は一つだけ

エヴァは、各種の武器を持つ事ができますが、１フェイズに持てる武器は基本的に１枚までです。エヴァカードなどによって武器の持てる数が増えることがあります。

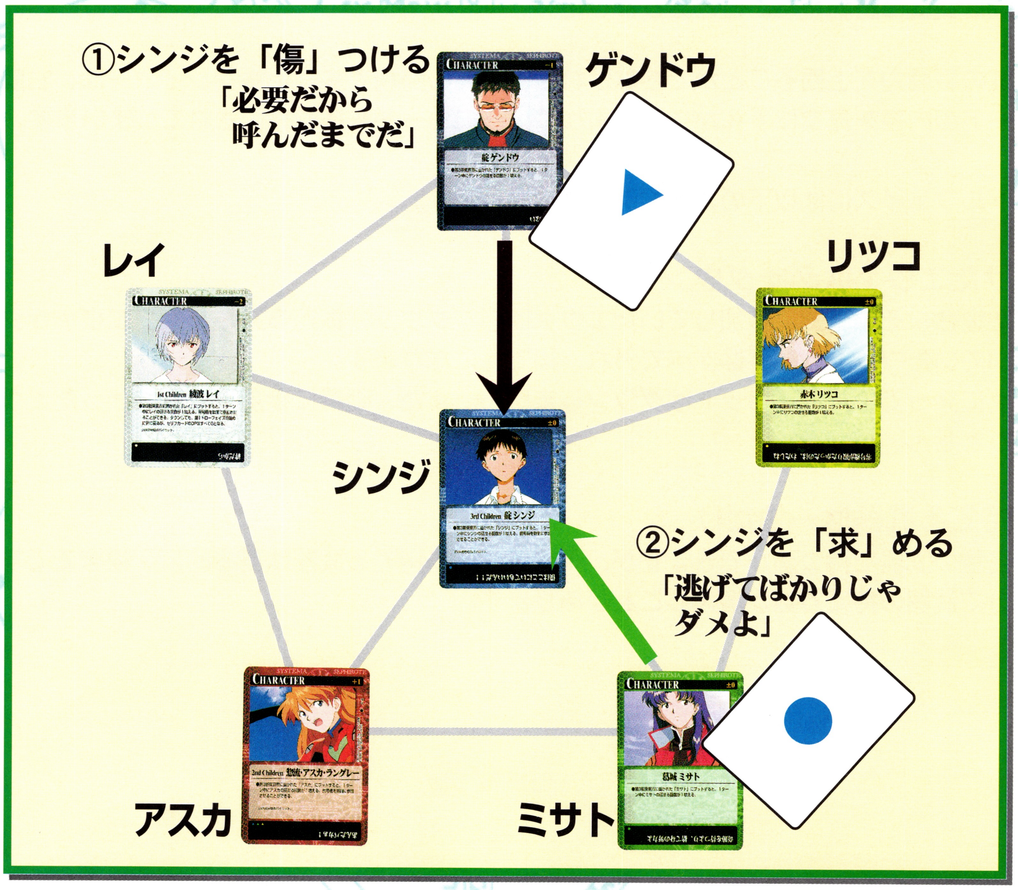
メインフェイズ

このゲームの最も基本となるフェイズで、主に第3新東京市の人間関係を動かします。このフェイズに使えるカードは、ドラマ、プット、キャラクター、エヴァ、セリフカードの5種類です。中でもセリフカードは、このメインフェイズでもっとも多く使用されるだろう重要なカードです。
セリフカードは、第3新東京市にいるキャラを「傷」つけることと「求」めることができます。

セリフカードを話すプレイヤーは、**そのカードに描かれているマークのうち、どれか一つを使う**と宣言します。そのマークが「傷」マーク▲だった場合は、そのセリフは、その**「傷」マークと同じ色のキャラを「傷」つけた**ことになります。同様に、そのマークが**「求」マーク●だった場合は、その色のキャラを「求」めたこと**になります。

「傷」つけられたキャラは、原則的にダウンします（裏返ります）。もし、そのキャラがグループ化（P14参照）していた場合、グループから外れるだけで、ダウンはしません。このとき、その**「傷」つけられたキャラを、誰か（手番プレイヤー以外でも）が「求」めれば、「傷」つけた効果は無効になります。**

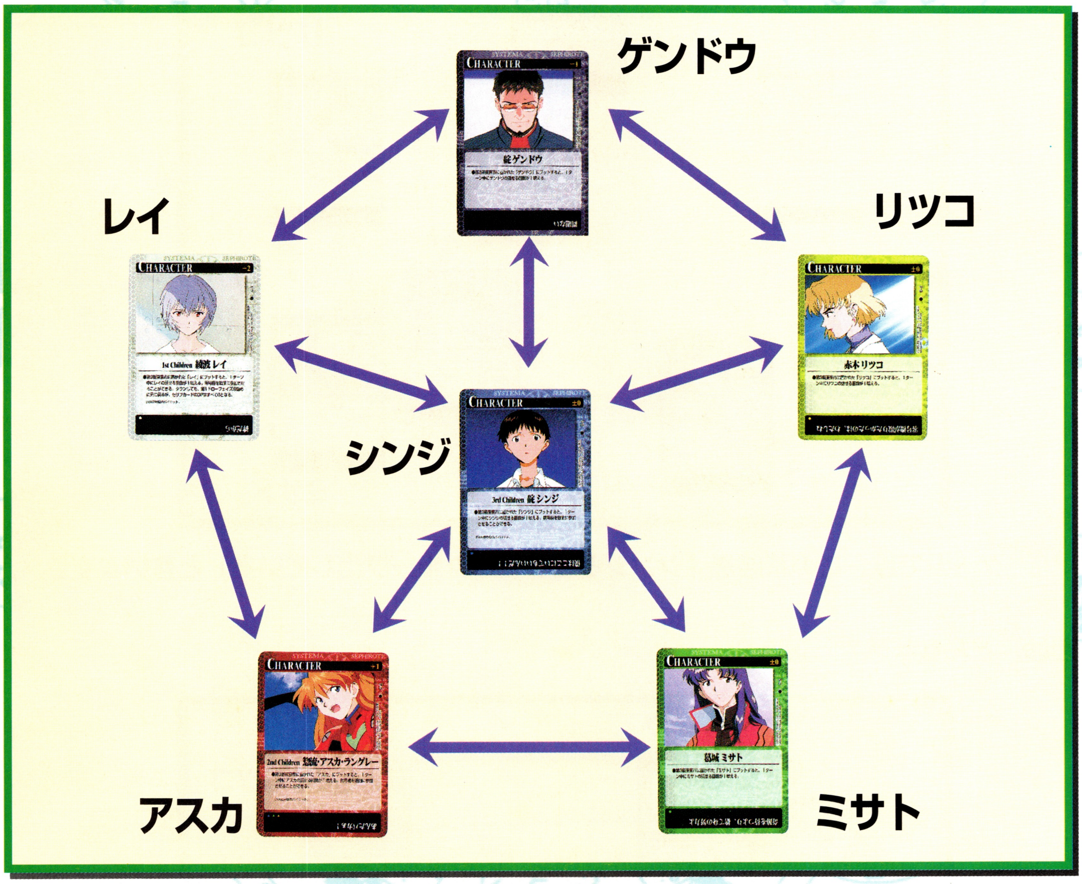
なお、**手番プレイヤー以外のセリフカードは、すべて<対抗>カードとなります**（P18参照）。つまり、手番プレイヤー以外は、手番プレイヤーのセリフカードを妨害するためにしか、セリフカードを話せないのです。



例）シンジを「傷」つけるゲンドウ
プレイヤーA（手番プレイヤー）が碇ゲンドウのセリフカード「必要だから、呼んだまでだ」を話しました。プレイヤーAは、マークの中から▲を選び、シンジを「傷」つけます（①）。シンジは誰ともグループ化していないので、このままではダウンさせられてしまいます。
プレイヤーBは、シンジをダウンさせられたくなかったので、<対抗>してミサトのセリフカード「逃げてばかりじゃダメよ」を話しました。プレイヤーBは、マークの中 から●を選び、シンジを「求」めます（②）。これで、ゲンドウのセリフカードは無効となり、シンジはダウンせずにすみました。

「求」めるの効果は、「傷」つけるの逆となります。
「求」められたキャラは、その「求」めるセリフを話したキャラとグループ化します(P14参照)。「求」められたキャラがダウンしていた場合は、表に戻ります。
このとき、その「求」められたキャラを、誰か(手番プレイヤー以外でも)が「傷」つければ、「求」める効果は無効になります。

●セリフカードを話せる位置関係

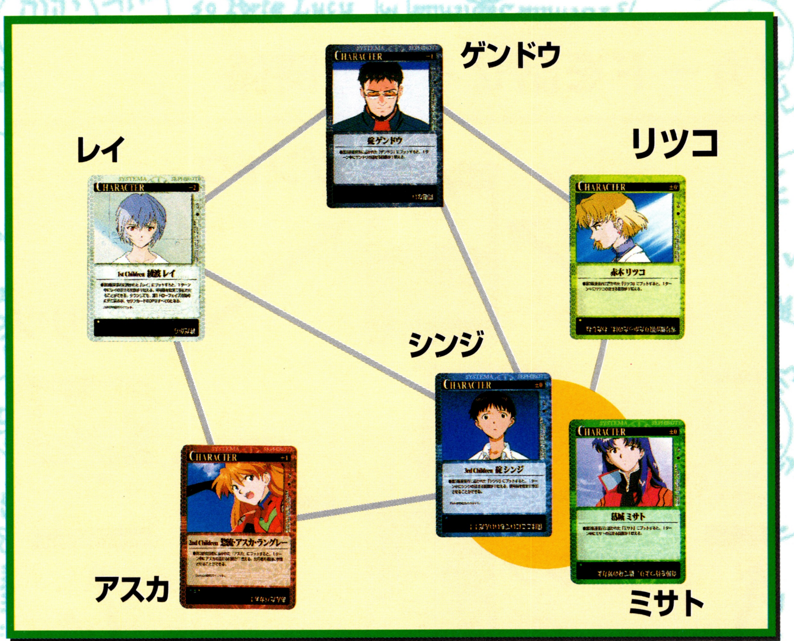


8種類のカードのうちセリフカードだけは、隣接したキャラにしか話すことができません(<対抗>する場合も同様です)。
隣接とは、上の図で紫の矢印で繋(つな)がった関係を言います。
なお、グループ化することで、普段は隣接していないキャラにセリフカードが話せる場合もあります(P15参照)。

グループ化

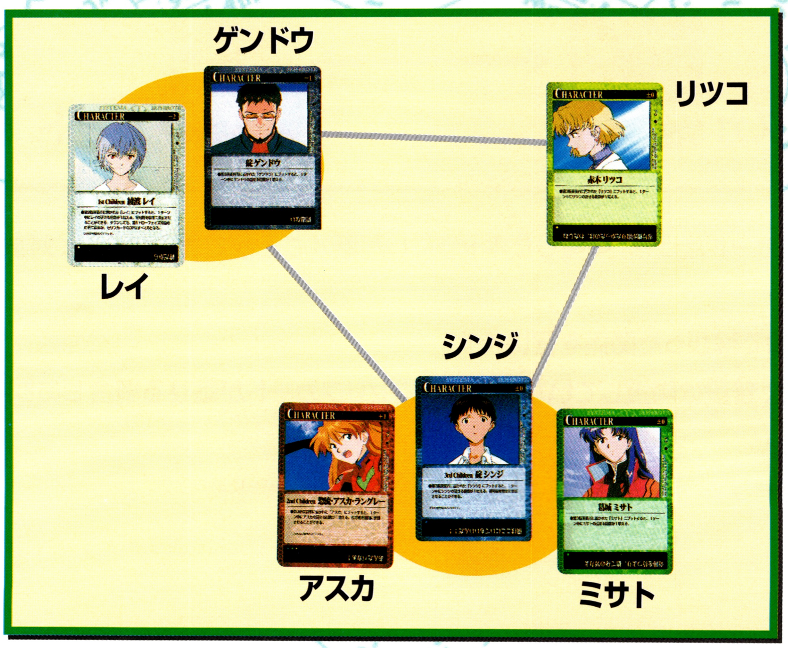
セリフカードを使うところで、何度かグループ化という言葉が出てきましたが、これは、それぞれのキャラ同士の関係が深い状態を表しています。第３新東京市に置かれたカードは、各キャラがグループ化することによって、その位置を微妙に変えます。

たとえば、第３新東京市がゲーム開始時の状況で、ミサトがシンジに「求」めるセリフカードを出しました。誰も妨害するプレイヤーがいなかった場合、下の図のようになります。



ゲームでは、この状態を「シンジとミサトがグループ化している」と言います。

では、下の図は、どんな状態でしょう？

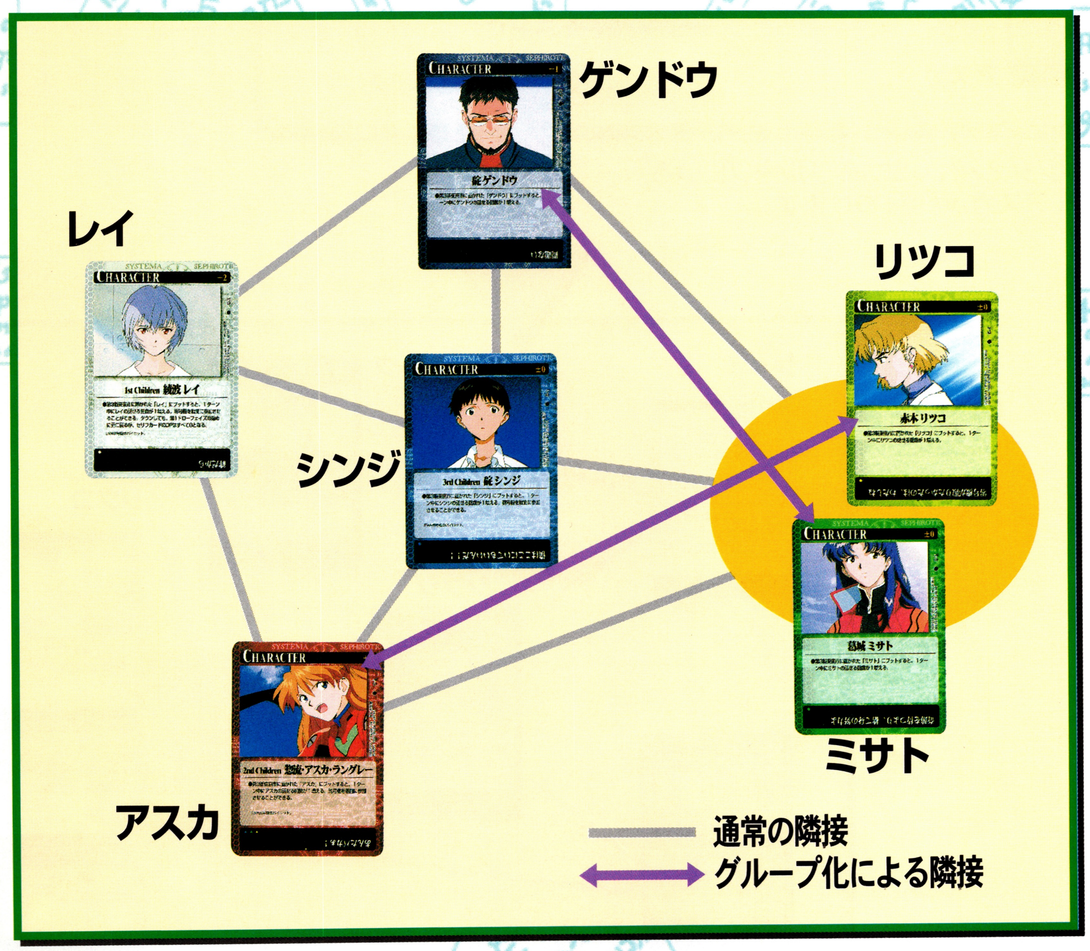


そうです。アスカ、シンジ、ミサトがグループ化しており、それとは別にレイとゲンドウもグループ化している状態です。
グループ化すると以下のような利点があります。

●「傷」つけられても、ダウンしない。
グループ化しているキャラは、「傷」つけられてもグループから外れるだけで、ダウンしません。

●プットカードなどの能力が上がる。
グループ化することによって、プットカードなどの能力が上がる場合があります。また、補完条件によっては、グループ化することで、LVが上がる場合もあります。

●隣接していないキャラにもセリフカードが使える。
セリフカードは原則的にそのセリフを話すキャラに隣接するキャラにしか出せません。なお、グループ化していると、そのグループに隣接しているキャラすべてにセリフカードが使えます。

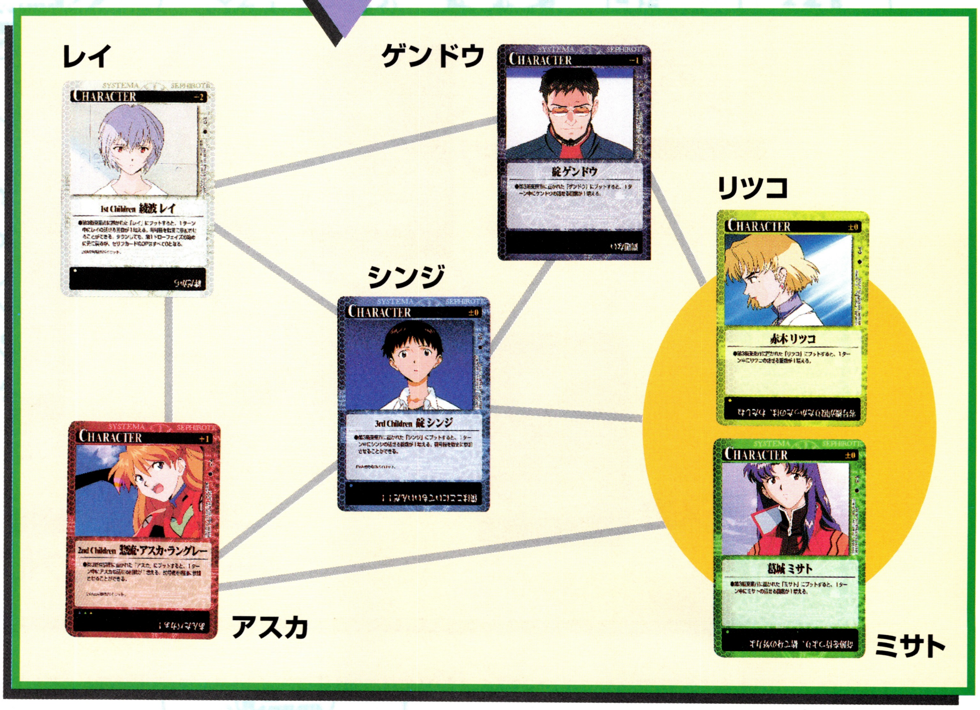


例）上の場合、ミサトはアスカ、シンジ、リツコに加えて、リツコに隣接しているゲンドウにもセリフカードを話すことができます。逆に、ゲンドウもミサトに対して、セリフカードを話すことができます。この場合、ミサトはレイにセリフカードを出すことができず、またゲンドウもアスカにセリフカードを出すことはできません。

では、こうしてグループ化されているキャラが、「傷」つけられた場合はどうなるでしょうか？

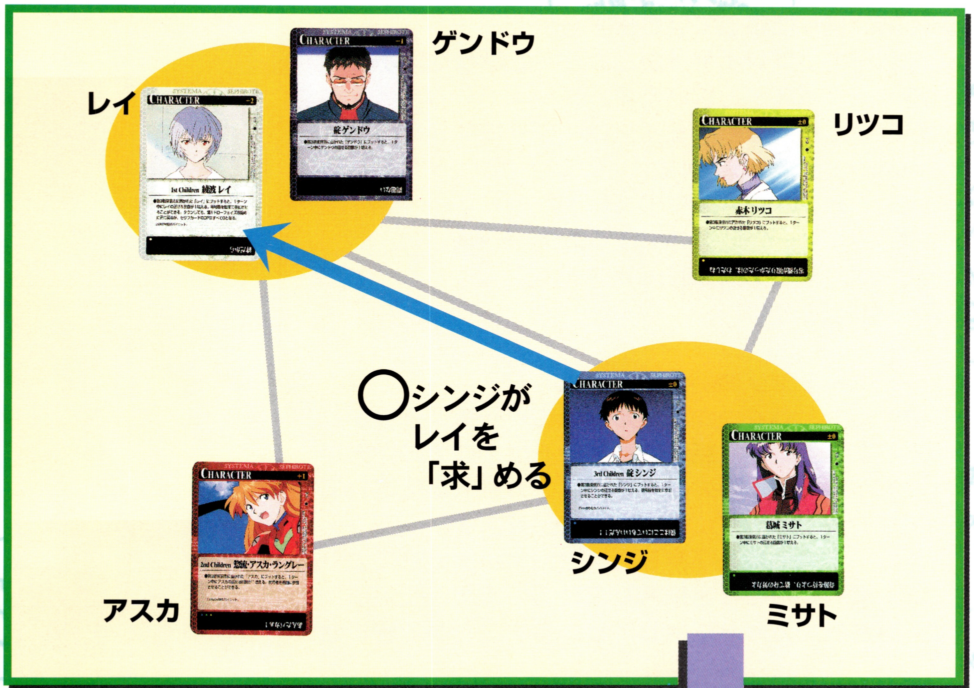


例）ミサト、シンジ、レイ、リツコのグループにいる
シンジを、アスカが「傷」つけます。



シンジが「傷」つけられたことで、シンジがグループから外れます。と同時に、ミサト、リツコとレイを繋(つな)ぐものがなくなったため、自動的にレイもミサト、リツコのグループから外れます。なお、シンジがいなくても隣接した状態にあるミサトとリツコはグループ化したまま です。

それでは、グループ化されているキャラ同士が、「求」めた場合は、どうなるでしょうか？



例）レイ、ゲンドウのグループにいるレイをミサトとグループ化しているシンジが「求」める。



シンジがレイを「求」めることで、ゲンドウとレイのグループと、ミサトとシンジのグループは一つにグループ化されます。

ミサトがレイを「求」めたり、ゲンドウがミサトを「求」めた場合も、二つのグループは一つにグループ化されます。

WARNING

カード使用のタイミング

各フェイズで、最初にカードを話す権利は、常に手番プレイヤーにあります。手番プレイヤーがカードを１枚（カードは常に１枚ずつしか話せません）話したら、カードを話す権利は、左隣りのプレイヤーに移ります。そうして、カードを話す権利は時計回りに移っていきます。

もし、権利を持つプレイヤーが、カードを話せないか話したくない時は、「パス」と言います。プレイヤーの人数分「パス」が続いたら、そのフェイズは終わりになります。

ただし、戦闘フェイズだけは別です。「パス」がプレイヤーの人数分続くごとに、以下のように移行していきます。

1）手番プレイヤーが戦闘に参加するエヴァを選ぶ。
2）使徒とエヴァたちの戦闘力を比べる。
3）勝敗の結果を適用する。

＜対抗＞――タイミングの例外

カードの中には、いくつかルール部分に＜対抗＞と書かれたものがあります。普通、話されたカードは、即その効果が発揮されますが、＜対抗＞カードだけは、カードが話されてから、効果が発揮される間に割り込んで話せます。

＜対抗＞カードは順番を無視して話せますが、それによりカードを話す権利が移ることはありません。また、＜対抗＞カードは、話されたカードに対してしか話すことができません。

なお、＜対抗＞カードで無効にされたカードは、その効果を発揮しませんが、話したことにはなります。つまり、キャラが話した枚数に計算されますし、ドローポイントも通常どおり得られます。

WARNING

第2ドローフェイズ

誰もカードを出さなくなったら、メインフェイズは終了し、第2ドローフェイズとなります。

第2ドローフェイズでは、まず手番プレイヤーが、第3新東京市にあるプットされていないカードを取り去り、このターンに自分の使ったカードのドローポイントを合計します。そして、その数だけ自分の山札からカードを引いて、自分の手札に加えます（マイナスだった場合には、手札からその枚数分だけ、自分で選んで捨てます）。

このとき、使徒カードがあったなら、第1ドローフェイズの時と同様に、第3新東京市に置きます。手番プレイヤーがカードを引き終わったら、次に左隣りのプレイヤーが同様にドローポイントを合計し、カードを引きます。こうして、全員がカードを引いたら、第2ドローフェイズは終了します。この時、手札がゼロになってしまったプレイヤーは負けたことになり、ゲームから抜けなくてはなりません。山札がなくなり、カードが引けなくなったプレイヤーも同様です。もし、ゲームに参加しているプレイヤーが一人だけになってしまったら、そのプレイヤーが現在第3新東京市にいる使徒を倒した時点でゲーム終了となります。もし、そのプレイヤーも負けてしまったら、使徒が勝利し、人類は滅んだことになります。

補完フェイズ

手番プレイヤーは、自分の補完カードに書かれた補完条件が達成されているかどうか確認します。原則的に、手番プレイヤー以外の補完条件が達成されていても、レベルは上がりません。

もしレベル 1 が達成されていたら、補完カードを縦位置に変えます。レベル 2 が達成されていたなら、カードを裏返し、レベル 2 の面を向けておきます。

補完レベルが 2 に達している手番プレイヤーは、このとき補完宣言をすることができます。補完宣言をすると、直ちに補完ステージが行われます（詳細は下記参照）。もし、手番プレイヤーが補完ステージで勝てなかった場合、手番プレイヤー以外は、使用したカードと同じ枚数だけ山札から引きなおし、ゲームを続けます。手番プレイヤーも同様にゲームを続けますが、山札からカードを引くことはできません。

補完ステージ

補完ステージでは、セリフカードしか使うことができません。また、現実の第3新東京市の状況も無視されるため（キャラの内面世界での出来事なので）、誰が誰にセリフカードを使っても、どのキャラが何回話してもかまいません（たとえ、ダウンしているキャラでも）。

補完ステージは以下の手順を繰り返して行われます。

1）補完宣言をしたプレイヤーが、補完したいキャラを「求」めるセリフカードを出します。

2）他のプレイヤーは、補完されようとしているキャラを「傷」つけるセリフカードを一人1枚ずつ出します。
ここでセリフカードを出せなかったプレイヤーは、以後、この補完ステージに参加することはできません。

3）誰か一人でも、補完されようとするキャラを「傷」つけるセリフを出せたら、もう一度手番プレイヤーは補完したいキャラを「求」めるセリフカードを出します。

このようにして、手番プレイヤーの「求」めるセリフカードに対して、誰も「傷」つけるセリフカードを出せなくなったら、手番プレイヤーの勝利です。
そのキャラは補完され、心の充足を得たことになります。他プレイヤー全員のあたたかい拍手と「おめでとう」の言葉が、勝者とそのキャラに与えられることでしょう。

デッキ構築のヒント

このゲームはトランプと違い、自分が持っているカードを自由に組み合わせて戦います。スターターだけでもゲームはできますが、別売りのブースターと組み合わせると、より強いデッキが組めるようになるでしょう。ここでは、強いデッキを組むヒントを、いくつか挙げておきます。

1）カードは２色以上入れておく

このゲームで使われるほとんどのカードは、キャラが話すことによって実現します。そのため、１色だけのデッキでは、そのキャラがダウンしてしまうとお手あげになってしまいます。

2）攻撃は最大の防御

補完のことを考えると、補完カードのキャラを「求」めるセリフカードばかり入れたくなるでしょうが、先に相手に補完されては元も子もありません。攻撃は最大の防御一相手キャラを話せなくしておくのも、あなたのキャラが補完に近づく有効な方法です。

3）手札を増やす工夫を

手札が多ければ多いほど、ゲーム中の自由度は広がり、勝つ確率も高くなります。強そうだからといってドローポイントがマイナスのカードばかり集めていては勝てません。効果は小さくともドローポイントが高いカードも入れておきましょう。このゲームに勝利をおさめる方法は二つあります。一つは補完条件を達成し補完ステージで勝つこと。もう一つは自分以外のすべてのプレイヤーが負けることです。

プレイヤーが負けるのは、
①山札がなくなり、カードが引けなくなった
②第２ドローフェイズ終了時に手札がゼロになる
③他のプレイヤーが補完に成功する
の三つが考えられます。③はともかく、①と②の負け方は、デッキを組む段階で対策がたてられるはずです。たしかに少ない数でデッキを作れば、自分がねらったカードを引ける確率も高いのですが、少し長引くとたちまち山札がつきて負けてしまいます。枚数の少ないデッキを作る場合は、早めに決着をつけられるデッキを構築しましょう。
②は、前ページの「手札を増やす工夫を」の話にも関わってきますが、各プレイヤーの命は手札の数にあります。最低でも手札がなくならない程度には、ドローポイントをかせいでおく必要があるでしょう。

なお、①②の方法を使って、自分以外のプレイヤーを負けさせて勝つというのも一案ですが、補完されたことにはならないので、真の勝ちとは言えないでしょう。できれば、補完ステージでの勝ちを目指してほしいものです。

用語辞典

●DP
ドローポイントを略した言い方です。

●キャラ
『エヴァンゲリオン』に登場した人物――キャラクターのことです。ゲームではキャラクターカードが、これらのキャラクターを表しています。

●グループ化
二人以上のキャラクターがグループを組んでいる状態です。詳しくはP14を参照してください。なお、Aとグループ化したキャラという場合は、A自身は含みません。注意してください。

●第3新東京市
6人のキャラクターとエヴァが置かれた場のことです。この外に置かれたカード（捨て札や、補完カード、登場前の使徒カード）は、原則的にゲームに影響を与えません。

●ターン
第1ドローフェイズから補完フェイズまでの5つのフェイズを一まとめにした流れを、まとめてこう呼びます。

●ダウン
エヴァやキャラクターが裏返った状態です。この状態では、キャラクターは話す（カードを使う）ことができません。

●手番プレイヤー
そのターンに、主にプレイするプレイヤーのことです。第1ドローフェイズにカードを引ける、補完宣言できるなど、他のプレイヤーより有利です。

●捨て札
使用済みカードの山に、カードを捨てることです。この場合、DPは計算されません。表を上にして置きます。

●人数
キャラクターカードの数です。ただし、同じ種類のカードは一人と数えます。

●話す
カードを使うことです。すべてのカードは、そのキャラが、そのカードのセリフを話したことで現実になるのです。

●プット
第3新東京市のキャラクターかエヴァにカードをつけることです。

◆より楽しいゲームの遊び方◆
この『カードダスマスターズG　新世紀エヴァンゲリオン　カードゲーム』は、『エヴァンゲリオン』の世界を再現したもので、テーブルトークRPGや、より高度な「ごっこ遊び」だと考えてもらえるとよいでしょう。エヴァ世界とのシンクロ率をあげるためには、カードを使う時に、そのキャラになりきってセリフを喋りながらカードを出してください。それに対してカードを出すプレイヤーも同様です。補完条件を達成し、補完されたキャラとプレイヤーに対しては、TVの最終回同様に「おめでとう」の言葉とあたたかい拍手を全員で与えてあげましょう。
ゲームに勝つだけでなく、どれだけエヴァの世界に浸れるかが、このゲームの楽しみ方なのですから。

カードリスト

○：コモン　◆：アンコモン　★：レア

EVA　エヴァカード

	○	E-1	エヴァンゲリオン 初号機
	○	E-2	エヴァンゲリオン 弐号機
	○	E-3	エヴァンゲリオン 零号機

CHARACTER　キャラクターカード

	○	C-1	碇 シンジ
	○	C-2	惣流・アスカ・ラングレー
	○	C-3	綾波 レイ
	○	C-4	赤木 リツコ
	○	C-5	葛城 ミサト
	○	C-6	碇 ゲンドウ
	◆	C-7	冬月 コウゾウ
	◆	C-8	洞木 ヒカリ
	◆	C-9	相田 ケンスケ
	◆	C-10	鈴原 トウジ
	◆	C-11	伊吹 マヤ
	◆	C-12	日向 マコト
	◆	C-13	青葉 シゲル
	★	C-14	P E N^2
	★	C-15	渚 カヲル
	◆	C-16	加持 リョウジ

ANGEL　使徒カード

	○	A-1	第3の使徒 サキエル
	○	A-2	第4の使徒 シャムシエル
	○	A-3	第5の使徒 ラミエル
	○	A-4	第6の使徒 ガギエル
	○	A-5	第7の使徒 イスラフェル
	○	A-6	第8の使徒 サンダルフォン
	○	A-7	第9の使徒 マトリエル
	○	A-8	第10の使徒 サハクィエル
	◆	A-9	第11の使徒 イロウル
	◆	A-10	第12の使徒 レリエル
	◆	A-11	第13の使徒 バルディエル
	★	A-12	第14の使徒 ゼルエル
	◆	A-13	第15の使徒 アラエル
	◆	A-14	第16の使徒 アルミサエル
	★	A-15	第17の使徒 カヲル

DRAMA　ドラマカード

	○	D-1	殴られなきゃならないのは僕だ!
	○	D-2	もう、こんな時だけ人にたよるんだもんな～っ!
	◆	D-3	まだ寝てんのかな?
	○	D-4	逃げちゃダメだ!
	★	D-5	その喜びを反芻してこれから生きていくんだ?
	◆	D-6	自分をだまし続けて?
	○	D-7	裏切ったな! 僕の気持ちを裏切ったな!
	◆	D-8	君には君にしかできない、君にならできることがあるはずだ
	★	D-9	叱らないんですね。家出のこと
	◆	D-10	やめてよ!こんなのやめてよ!!
	★	D-11	膨張してしまった…
	★	D-12	帰る家、ホームがあるという事実は幸せにつながる。よいことだよ
	◆	D-13	あんたこそ、まだいたの
	◆	D-14	あの娘には聞かないの?
	★	D-15	見物料よ!安いもんでしょ!
	○	D-16	ふ～ん、仲のおよろしいこと
	◆	D-17	アンタたちの顔、見たくなかっただけよ!
	○	D-18	もう、男のくせにいちいちこまかいこと気にするのやめたら?
	○	D-19	私と一つになりたくない?
	◆	D-20	鼻息がこそばゆいから息しないで
	○	D-21	ママ……
	◆	D-22	どれどれ、なにやってんの?
	★	D-23	ちょっと、いいがかりはやめてよ!
	○	D-24	どうしてそういうこと言うの?
	◆	D-25	命令があれば、そうするわ
	○	D-26	それはあなたも同じでしょ

	★	D-27	時間が惜しいわ
	○	D-28	多分、私は3人目だと思うから
	○	D-29	……………
	◆	D-30	どちらが本当の気持ちなの?
	○	D-31	私は人形じゃない
	○	D-32	どいてくれる?
	◆	D-33	優しくしてくれる? 他の人が…
	◆	D-34	心も身体も一つになりたい?
	◆	D-35	そう、よかったわね
	◆	D-36	こうなったら一か八かね
	◆	D-37	シンジ君を返して、返してよっ!
	★	D-38	たらい回しか
	◆	D-39	やっぱ人生この時のために生きてるようなもんよね
	○	D-40	なに意地はってんのよ!
	○	D-41	それが出来ない子なのよ、シンジ君は
	◆	D-42	今日は、おしゃべりじゃない
	★	D-43	今日調子悪いのよ、二日目だし
	○	D-44	ちょっと変なもの入れないでよ
	○	D-45	それはとてもとても気持ちのいいことなのよ。
	◆	D-46	あなたの心、受け取ったもの
	◆	D-47	できすぎてるわね、シナリオが
	○	D-48	ヤマアラシのジレンマって話、知ってる?
	○	D-49	失望!? 最初から期待も望みも持たなかったくせに!
	◆	D-50	レイの替わり……私が……
	◆	D-51	問題はやはりココね
	○	D-52	やるの? 本気で
	○	D-53	書き換えはすでに終了しています
	◆	D-54	時間がかかるわね
	○	D-55	誰かが故意にやったということですね
	○	D-56	潔癖症はね、つらいわよ。人の間で生きていくのが
	◆	D-57	男と女は判らないわ、ロジックじゃないもの
	◆	D-58	臨界点突破?
	○	D-59	子供の駄々に付き合っているヒマはない
	◆	D-60	時計の針は元には戻らない。だが、自らの力で進めることはできる
	○	D-61	我々に与えられた時間は残り少ない

	○	D-62	全ては我々のシナリオ通りだ。
	★	D-63	すべてはこれからだ
	★	D-64	タイムスケジュールは死海文書の記述通りに進んでおります
	◆	D-65	何故ここにいる
	◆	D-66	人は思い出を忘れる事で生きていける……
	○	D-67	内罰的すぎるのよ、根本的に
	◆	D-68	上陸直前の目標を、水際で一気に叩く
	★	D-69	もう一度、ヒトマルハチからやりなおせ
	○	D-70	綾波の胸、綾波の太股、綾波のふ・く・ら・は・ぎ～
	★	D-71	初めて見たはずなのに、初めてじゃないような気がする……
	○	D-72	でも、君の唇はやめてくれとは言わなかったよ
	★	D-73	使徒殲滅は私の仕事です

PUT　プットカードリスト

	◆	P-1	敵!敵!敵!敵!僕の敵!
	★	P-2	そうか、みんな僕の世界なんだ
	◆	P-3	お願いだから誰か助けてよぉっ!!
	○	P-4	よかったね。アスカ
	○	P-5	なんか、お母さんって感じがした
	○	P-6	ミ、ミ、ミ、ミサトさん!?
	◆	P-7	何か言ってよ! 答えてよ!!
	○	P-8	お願い、誰か助けて…
	○	P-9	僕のことなんかどうでもいいんだ
	★	P-10	誰か僕に教えてよ……どうしたらいいのか教えてよ!
	○	P-11	父さんがぼくの名前を呼んだんだ
	○	P-12	プログレッシブ・ナイフ
	○	P-13	どうしてみんな、すぐ怒るの?
	★	P-14	つまんないことバッカにこだわってさー
	○	P-15	バカ、無理しちゃって
	○	P-16	うるさいわね! ちっともよかないわよ!
	★	P-17	嫌い! 嫌い! みんな嫌い! だいっキライ!!
	○	P-18	自分で自分を誉めてあげたいからよ
	◆	P-19	どうでもいいわよ、もう
	◆	P-20	エッチ!チカン!ヘンタイ!信じらんない!

○：コモン　◆：アンコモン　★：レア

	◆	P-21	スマッシュ・ホーク
	○	P-22	プログレッシブ・ナイフ
	○	P-23	信じられないの?お父さんの仕事が
	○	P-24	お先に
	◆	P-25	よけいなお世話よ。ばあさん
	◆	P-26	もういいの?
	○	P-27	それが聞きたくて、昼間から私の方見てたの?
	◆	P-28	だまって
	★	P-29	私、行かない
	○	P-30	私もいい、必要ないもの
	◆	P-31	私は左だと思うわ
	★	P-32	綾波レイです、よろしく
	◆	P-33	ダメなのね、もう
	◆	P-34	ちと、わざとらしくはしゃぎすぎたかしら
	◆	P-35	父への復讐をしたいだけなのかもしれない
	○	P-36	あなたは人に誉められる立派なことをしたのよ
	◆	P-37	そっか、誰でもいいんだ……寂しかったのは私の方ね
	★	P-38	本当の自分はいつも泣いているくせに
	◆	P-39	その優しさで、お願い私を汚して
	○	P-40	都合の良い時だけ男にすがる、ズルイ女なのよ
	○	P-41	終わったらみんなにステーキおごるから
	○	P-42	S^2機関を自ら取り込んでいるというの?
	★	P-43	あの人のことを考えただけで、どんな陵辱にだって耐えられたわ
	◆	P-44	人に好かれるのは苦手ですが、疎まれるのは慣れていますよ
	◆	P-45	でも、そんなものにすら私は負けた。勝てなかったのよ!
	★	P-46	違うと思うわ
	★	P-47	だから壊すの、憎いから
	○	P-48	ミサトの入れたコーヒーをこんなに旨いと思ったのは初めてだわ…
	○	P-49	自分に絶望するわよ!
	○	P-50	ホメオスタシスとトランジスタシスね
	○	P-51	順調だ。2%も遅れていない
	○	P-52	ドグマへの進入を許したのか!?
	★	P-53	ドグマを降りて槍を使え
	◆	P-54	すべてはシナリオ通りに
	★	P-55	使徒は知恵を身につけはじめています。残された時間は……

	○	P-56	全ては心の中だ
	○	P-57	君には失望した
	○	P-58	お前の考えている通りだ
	◆	P-59	死海文書にない事件も起こる。老人にはいい薬だよ
	★	P-60	人間には時間がないのだ
	◆	P-61	ああ
	○	P-62	予定外の事故だからな
	○	P-63	わかってるよユイ

BATTLE　バトルカード

	◆	B-1	いま動かなきゃ、何にもならないんだ!
	◆	B-2	戦いは男の仕事
	○	B-3	こんな時にやめようよ
	○	B-4	エネルギーが切れた!?
	○	B-5	フィールド全開
	◆	B-6	知らない天井だ
	○	B-7	B型装備じゃね……
	★	B-8	僕はもうエヴァには乗りたくありません
	○	B-9	先鋒はシンジくんがいいと思いま～す
	◆	B-10	私はもう、二度と負けられないのよ
	★	B-11	傷つけられたプライドは、10倍にして返してやるのよ
	○	B-12	私がリーダー、文句ないわね
	◆	B-13	こういうのはシンジの方がお似合いよ!
	○	B-14	チャ～ンス!
	★	B-15	これでうまくいったら、まさに奇跡ね
	◆	B-16	シンジなんかいなくたって、あんなの私一人でオチャノコサイサイよ
	◆	B-17	こんちくしょおぉぉぉぉっ!!
	★	B-18	私が死んでも、かわりはいるもの
	◆	B-19	あなたは死なないわ、私が守るもの
	○	B-20	今は碇司令が直接指揮をとってるわ
	★	B-21	私がいなくなったらATフィールドが消えてしまう
	○	B-22	う……くっ………
	○	B-23	作戦担当の私が決めたの
	★	B-24	なんてインチキ!

	○	B-25	バカッ、爆煙で敵が見えない!
	○	B-26	カンよ、女のカン
	○	B-27	パレット・ガン
	◆	B-28	私が弐号機で出るわ
	★	B-29	常識を疑うわね
	○	B-30	あなたたちに、全てまかせるわ
	◆	B-31	使徒を喰ってる?
	◆	B-32	ぬるいな
	○	B-33	よく分からないものを無理して使うからよ
	○	B-34	活動限界です! 予備も動きません
	○	B-35	越権行為よ、葛城一尉
	◆	B-36	これは一大事ね
	★	B-37	ゼロやマイナスじゃないのよ!
	○	B-38	まさか、この状況下で口を開くなんて
	○	B-39	そんな、計算より速すぎるわ!
	◆	B-40	自爆する気!?
	◆	B-41	ポジトロン・ライフル
	◆	B-42	耐熱耐圧耐液防護服、局地戦用のD型装備よ
	★	B-43	使徒の心理攻撃!? まさか人間の心を探るつもりなの
	○	B-44	自滅促進プログラムを送り込むことができます
	◆	B-45	足止めにすぎん。再度侵攻は時間の問題だ
	◆	B-46	回路をダミープラグに切り替えろ
	○	B-47	かまわん。おとりぐらいには役に立つ
	◆	B-48	レイは初号機で出せ
	◆	B-49	切断だ

補完カード

	★	H-1	碇 シンジ
	★	H-2	碇 シンジ
	★	H-3	惣流・アスカ・ラングレー
	★	H-4	惣流・アスカ・ラングレー
	★	H-5	綾波 レイ
	★	H-6	綾波 レイ
	★	H-7	葛城 ミサト

	★	C-8	葛城 ミサト
	★	C-9	赤木 リツコ
	★	C-10	碇 ゲンドウ

このリストは開発中のものであり、実際の製品は
多少異なる場合があります。

CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG

失われた心の補完を競う多人数式TCG（トレーディングカードゲーム）

NEON GENESIS EVANGELION THE CARD GAME

新世紀エヴァンゲリオンカードゲーム



プレイヤーは
劇中人物になりきり名セリフ
を応酬し合いゲームを、進めます。

2〜6人でプレイできる
新機軸のゲームシステム

全229種で構成される
名場面と名科白（セリフ）の
数々。

一部カードには箔押し・
新規イラストも投入。

CARD LIST

エヴァカード
キャラクターカード
ドラマカード
バトルカード
プットカード
使徒カード
補完カード
全229種

プレイの流れ

第1ドローフェイズ
↓
バトルフェイズ
↓
メインフェイズ
↓
第2ドローフェイズ
↓
補完フェイズ
↓
補完ステージ



'98年2月襲来

▶スターター（基本セット）／¥1,200（税別）
（1BOX：カード50枚＋ルール説明書）
▶ブースター（追加用パック）／¥330（税込）
（1パック10枚入り）

2月下旬発売予定

※実際の商品とは、多少異なります。
※全国の量販店・玩具店・ホビーショップ等でお買い求めください。
週刊カードダス情報局 ☎03-3844-9966
番号をよく確かめて、間違い電話に気をつけましょう。

パソコン通信・ニフティサーブ内
最新情報満載!!バンダイカードダスステーション開設!!
GO SBANDAIC でアクセス！
トレーディングカードの情報満載!コレクターズフォーラム（カード）
GO FCOLLC でアクセス!
インターネットでバンダイ最新情報にアクセス!アドレス http://www.bandai.co.jp/

株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
TEL.03-3847-5103（直通）

BANDAI

スーパーロボット大戦 SCRAMBLE GATHER スクランブルギャザー

OFFICIAL RULE BOOK

Ver.3.1

オフィシャルルールブックVer.3.1

CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG

CONTENTS

THE SUPER ROBOT WARS
SCRAMBLE GATHER

■概要

“スーパーロボット大戦スクランブルギャザー”は、株式会社バンプレストの人気ゲームシリーズ「スーパーロボット大戦」の世界をトレーディングカードゲーム化したものです。パート1:180種類、パート2:186種類、パート3:183種類のカードがあり、ユニットカード、パイロットカード、キャラクターカード、アイテムカード、そして精神コマンドカードに分かれています。ゲームの「スーパーロボット大戦」をご存じの方々にはすでにおなじみのキャラクターが登場します。プレイヤーはその中から各自50枚の「デッキ」を構築して、2人でバトルを行います。自分の持っているカードの中から自由に50枚のカードを選んで「デッキ」を構築します。この「デッキ」は、そのままあなたの残りライフになります。各自50ライフずつ持った2人のプレイヤーが対戦して、どちらが先に相手のライフを0に減らすかで勝負が決まるゲームです。パート1、2、3それぞれでも楽しめますが、パート1〜3を組み合わせるとさらに楽しみが広がります。

■ゲームを始める準備

“スーパーロボット大戦スクランブルギャザー”をプレイするには、プレイヤー2人がそれぞれ自分の「デッキ(=カードの組)」を用意しなければなりません。このデッキは「ライブラリー=プレイヤーのライフ」の役割を果たしているため、必ず50枚ちょうどにしてください。また、このゲームを行う場所、つまり「バトルフィールド」も必要です。下図の配置図のような「バトルフィールド」を頭の中に思いえがいて、テーブルなどのスペースを用意してください。



ゲームの前に、各プレイヤーは自分のデッキをよく切り混ぜます。切り終わったら、相手プレイヤーにもう一度切り混ぜてもらうか、カット(カードの山を2つに分けて、上下を入れ替えること)してもらいます。このとき、デッキの枚数が正しく50枚になっているかどうか、互いに確認しあうとよいでしょう。
デッキの準備ができたら、所定の位置に置きます。次にデッキの上から7枚カードを引いて、最初の手札とします。残り43枚はカードを引くための山札となり、ゲーム中は「ライブラリー」と呼ばれます。バトルの準備はこれで完了。じゃんけんでどちらが先かを決めたら、いよいよバトル開始です。あとでまた同じ相手と対戦する場合は、前回負けたプレイヤーが先攻となります。

■カードについて

カードは精神コマンドカード、ユニットカード、パイロットカード、キャラクターカード、アイテムカードに分かれています。これらを使ってさっそく自分の「デッキ」を構築してみましょう。同一名称のカードは 1 デッキにつき 3 枚まで入れることができます。つまり、○○○というカードはこのデッキの要だから 3 枚入れて、△△△は 2 枚入れる、□□□は一応 1 枚入れておこう、などという調整ができるわけです。ではこれから、カードの使い方を詳しく説明します。

※但し、スクランブルギャザー1のP-13「竜崎一矢」は1デッキにつき1枚しか入れることはできません。

●精神コマンドカード



ユニットカードとパイロットカードを使うための大切なカード。
精神コマンドフィールドに配置します（配置コストはかかりません）。
各カードはそれぞれ特殊効果を持っています。
〈精神コマンドカードの特殊効果の使い方〉
精神コマンドカードはそれぞれ、特殊効果を持っています。特にカードに指定のない限り、特殊効果フェイズで使用します。
自分のフィールド上にその精神コマンドを持つパイロットカードが出ている場合は、その精神コマンドカードをタップし、指定のライブラリーを支払って特殊効果を使います(コスト0のものも多くあります)。その精神コマンドを持つパイロットがいない場合は、その精神コマンドカードをフィールドから取りのぞき、指定のライブラリーカードを支払って特殊効果を使います。精神コマンドカードの特殊効果は、できるだけパイロットカードと組み合わせて使うとよいでしょう。

《 **例** 》精神コマンドカード「熱血」の特殊効果
①：いずれか1体の味方ユニットの攻撃力が 2 倍になるを使う場合
自分のフィールドに熱血を持つパイロット（兜甲児 等）がいるきとき
ライブラリーを1枚支払い、精神コマンドカード「熱血」をタップする。ユニットを指定する。
自分のフィールドに熱血を持つパイロットがいないとき
ライブラリーを1枚支払い、精神コマンドカード「熱血」をフィールドから取りのぞく。ユニットを指定する。

●ユニットカード



攻撃の主力となるカードです。
配置フェイズにライブラリーから配置コスト分の枚数を捨て山に捨てることによってフィールドに配置します。「宇宙戦用」「陸戦用」「空中戦用」などの属性に分かれています。全てのユニットカードには、右下に攻撃力（赤い枠）とHP（青い枠）の数字が記されています。
攻撃力は、戦闘で与えるダメージを表します。HPは、ユニットが破壊されるまでに吸収できるダメージの量を表します。このダメージはターンの終了と同時に回復します。1ターンが終わるまでにHP以上のダメージを与えられるとユニットは破壊されたことになり、フィールドから取りのぞかれます。
射程はそのユニットの攻撃力が届く範囲を表します。（射程の図参照）
移動力はそのユニットが移動できる範囲を表します。（移動フェイズの項参照）

※「犠牲にする」とは、そのカードをフィールドから取りのぞくという意味です。
※ユニットカードは、特定のパイロットやユニットが同時にフィールドに出ていることによってパワーアップすることが多いので、カードの説明を読んで強いコンビネーションを考えましょう。
※ユニットカードは、同名のユニットであっても（マジンガーZやνガンダム等）カードNo.が異なるカードであれば中に 3 枚ずつまで入れられます。

★戦艦タイプ／戦艦タイプは基本的にユニットとして扱いますが、他のユニットとは違った能力も持っています。

- 戦艦タイプ以外のユニットを何体でも「格納」できます。(「格納」されたユニットカードは戦艦タイプカードの下に名前が見えるように差し込んでおきます。)
- 「格納」されたユニットは攻撃できず、されることもありません。ダメージを受けることもありません。但し、特殊効果を使用することはできます。
- 「格納」されたユニットは直接破壊されることはありませんが、戦艦ユニットが破壊されると同時に「格納」されたユニットも無条件に破壊されます。
- 戦艦が移動すると格納されているユニットも一緒に移動します。
- 「格納」は移動フェイズに同じフィールドにいる時に移動力 0 で行えます。(「格納」することを宣言します)
- 「出撃」(戦艦から離れユニット単独に戻ること)も同様です。

●人間ユニットカード



人間ユニットはユニットとパイロットの性格を併せ持つカードです。

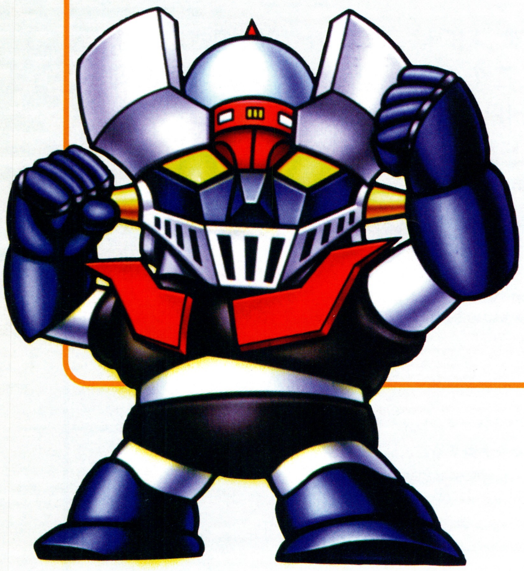
配置フェイズでどちらのカードとして使うかを決めます。
その後の変更は出来ません。
パイロットとして使う時には戦闘フェイズでは使用できません。いずれを選んだ場合にもユニットが対象になる効果にもパイロットが対象になる効果にも影響を受けます。特殊効果はいずれの場合でも使えます。
※スクランブルギャザー2に入っています。



●パイロットカード



単独で特殊効果を持っているカードと、特定のユニットにプラスの効果をもたらすカードがあります。
配置フェイズにライブラリーから配置コスト分の枚数を捨て山に捨てることによってフィールドに配置します。
〈パイロットカードの特殊効果の使い方〉
②:○○○
これはライブラリーを2枚支払うことによって、○○○という特殊効果を使うことができる、という意味です。
※バトルフィールド上に1人のパイロットカードは1枚だけしか存在できないことになっています（1つの世界に、同じ人間が何人もいるのはおかしいですから･･･）。同じパイロットのカードの2枚目がフィールドに配置された時は、先にフィールド上にいた方が取りのぞかれます。つまり、敵の目障りなパイロットカードを除去するためにはこちらが同じカードを配置すれば済むわけです。
※各カードに書かれている効果で、敵・味方の指定がない効果は、両方に影響します。



《 例 》A・N・エイジ・アスカ
レイズナータイプの攻撃力／HPが+1／+1になる
この効果は､そのカードを出したプレイヤーのレイズナーだけでなく、敵のレイズナーにも効いてしまいます。
※パイロットカードはカードNo.が違っても同じ名前のパイロットは同じ1人のパイロットとみなします（例：アムロやシャア等）。従ってスクランブルギャザー1、2、3から合わせて3枚までデッキに入れられます。フィールド上には1枚しか存在できません。

●キャラクターカード



ユニットやパイロットを補佐する役割の人物のカードです。
パイロットカードと同様に単独で特殊効果を持っているカード、特定のユニットやユニットのグループに対してプラスの効果をもたらすカードがあります。また、中には精神コマンドを持つものもあります。配置の仕方、特殊効果の使い方はパイロットカードと同じです。
※パイロットカードと同様にカードNo.が違っても同じ名前のキャラクターは同じ1人のキャラクターとみなします。従ってスクランブルギャザー3から合わせて3枚までデッキに入れられます。フィールド上には1枚しか存在できません。

●アイテムカード



アイテムカードは、攻撃をサポートしたり、攻撃力やＨＰを増加させる効果を持つカードです。「常駐用」と「短期戦用」があります。

「常駐」のアイテムカードは、配置フェイズに所定のコストを支払って配置します。
破壊されない限り、カードに書かれている効果が存続します。

「短期戦用」のアイテムカードは、主に特殊効果フェイズに所定のコストを支払って手札から出して使います(カードによっては別のフェイズに使用できるものもあります)。



■プレイの流れ

“スーパーロボット大戦スクランブルギャザー”では、それぞれプレイヤーのターン（手番）は、フェイズと呼ばれる８つの細かい手順に分かれています。たとえ自分のターンのプレイヤーがそのフェイズに何もすることがない場合でも、フェイズ自体はなくなりません。

※ターンプレイヤーがフェイズの名称を声に出して、順を追っていくようにすると、相手プレイヤーに対して親切でしょう。

８つのフェイズは、以下のような順番で進められます。

1.復帰フェイズ → 2.維持フェイズ → 3.ドローフェイズ → 4.供給フェイズ → 5.移動フェイズ → 6.配置フェイズ → 7.特殊効果フェイズ → 8.戦闘フェイズ

（ここで１ターン終了）

この８つのフェイズを敵味方交互に繰り返し、どちらかのプレイヤーのライブラリーの枚数が０になった瞬間にそのプレイヤーが負けとなります。ライブラリーの残り枚数が少なくなってきたら注意しましょう。

※ライブラリーの残り枚数は、いつでも数えることができます。相手プレイヤーの残りライブラリー数についても同様です。ただし、相手の迷惑にならない程度にしましょう。

1.復帰フェイズ

あなたのターンはこのフェイズから始まります。前のターンで使用したタップされている（横に倒されている）精神コマンドカードをこのフェイズで元に戻します。

2.維持フェイズ

ユニットカード、パイロットカード、アイテムカード（常駐）の維持費を支払わなければいけないカードがフィールドに出ている場合は支払います。支払わない場合はそのカードを維持できなかったことになり、取りのぞかなければなりません（取りのぞかれたカードの山に表を上にして置きます）。

《 例 》

アフロダイＡ　維持コスト：①

このカードがフィールドに出ている場合は、維持コストとしてライブラリーからカードを１枚捨て山に捨てます。維持したくない場合は、維持コストを支払わずに、アフロダイＡを取りのぞきます。

3.ドローフェイズ

手札をライブラリーから１枚補給します。補給したためにライブラリーにカードがなくなってしまった場合はその瞬間に負けとなります。

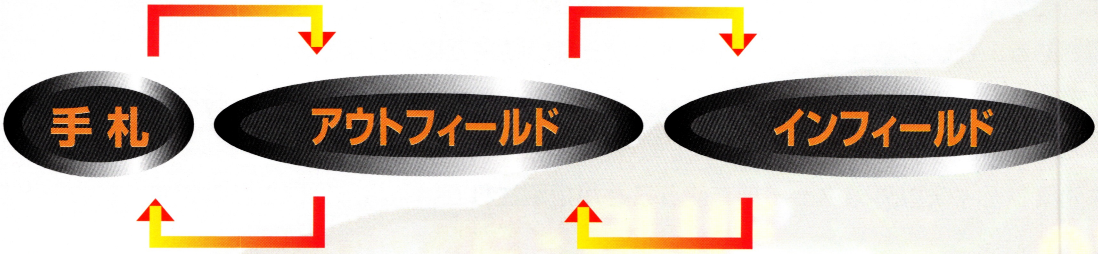
4.供給フェイズ

精神コマンドカードを１枚まで、精神コマンドフィールドに出すことができます。出さなくてもかまいません。

5.移動フェイズ

ユニットカードを移動力にしたがって、何体でも動かすことができます。コストはかかりません。移動力の範囲内で、フィールドにいるユニットを手札に戻すこともできます（ただしこの場合「配置」にかかったコストは戻ってきません）。

移動の範囲はこのようになっています。（配置図参照）



移動力１のユニットは、➡１つ分、移動力２のカードは➡２つ分移動可能です。
移動力の範囲内ならいくつでも移動できます。例えば、移動力2のユニットは➡1つ分だけ移動させることもできます。移動したくない場合はしなくてもかまいません。

6.配置フェイズ

ユニットカード、パイロットカード、キャラクターカード、アイテムカード（常駐）をフィールドに出すフェイズです。各カードの配置コストを支払って、自分のフィールドの所定の位置に配置します。1回の配置フェイズに配置できるのは、ユニット、パイロット、キャラクター、アイテム（常駐）それぞれ1枚ずつまでです。

◇ユニットカードの配置

各カードに書かれている配置コストを支払って配置します。どこに配置できるかは、そのユニットの移動力に左右されます(ユニットカードの図参照)。手札の中の移動力1のユニットは、アウトフィールドにしか配置することができません。手札の中の移動力2のユニットは、アウトフィールドまたはインフィールドに配置することができます。

◇パイロットカード、キャラクターカード、アイテムカード（常駐）の配置

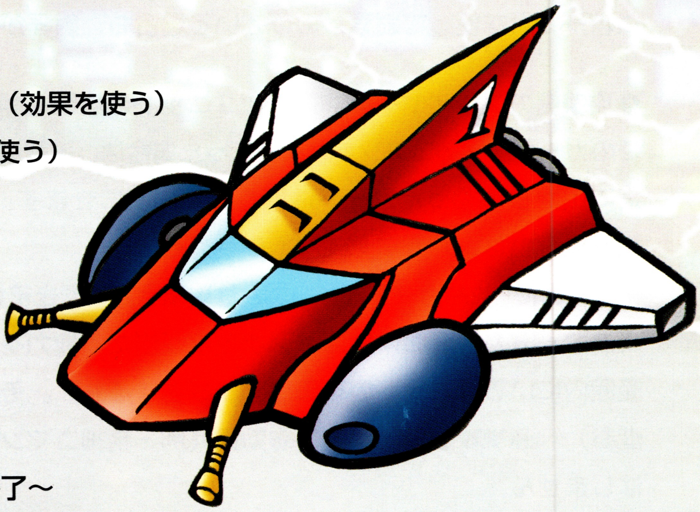
パイロットカード、キャラクターカード、アイテムカード（常駐）は、それぞれのカードに書かれている配置コストを支払うことによって配置できます。

7.特殊効果フェイズ

精神コマンドカード、パイロットカード、キャラクターカード、アイテムカード（短期戦用）の各カードに書かれた特殊効果を使うことができるフェイズです。最初にそのターンのプレイヤーが、特殊効果を使うことができます。次に相手プレイヤー、そのターンのプレイヤー、相手プレイヤー･･･という順番で、交互に1人何回でも使うことができます。使いたくないときは自分の番になるごとに「使わない」宣言をしてください。1人のプレイヤーが何度も続けて特殊効果を使う場合にも、必ず1回ごとに、相手プレイヤーに効果を使うかどうかを確認しなければなりません。一度「使わない」宣言をしても、次に使いたくなったときには使うことができます。2人とも「使わない」宣言をした時点で、特殊効果フェイズ終了です。

《 例 》

Aさん（そのターンのプレイヤー）「特殊効果を使います」（効果を使う）
Bさん（相手プレイヤー）「特殊効果を使います」（効果を使う）
Aさん「使います」（効果を使う）
Bさん「使いません」
Aさん「使います」（効果を使う）
Bさん「使います」（効果を使う）
Aさん「使いません」
Bさん「使いません」
～2人ともが「使わない」宣言をしたので特殊効果フェイズ終了～



コストのかかる特殊効果の有効時間は、特に指定がなければそのターンの終わりまでです。コストのかからない効果は、そのカードがフィールド上に存在する限り続きます。（コスト欄に、⓪：と書かれている場合は０コスト必要である、という意味です。コストがかからない効果ではありません）

※ユニットカードの特殊効果とその他のカードの特殊効果が相反する場合は、特に注意のないもの以外は全てユニットカードの記述が優先します。

※特殊効果フェイズ以外のフェイズで使うことが指定されている特殊効果もあります。各カードに従って使用してください。

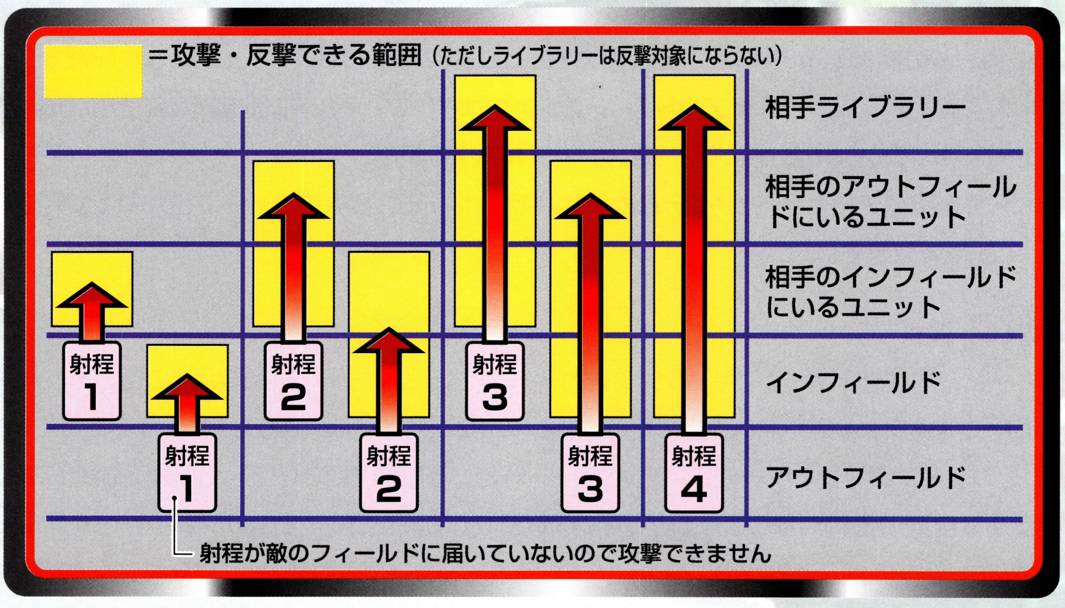
※コストのない効果は宣言しなくても有効です。しかも勝手に無効にすることはできません。コストのある特殊効果は基本的に「特殊効果フェイズ」にコストを支払って使用します。１枚のカードの特殊効果は１ターンに１回までしか使用できません。つまり、「①：味方のガルムスの射程が１のびる」という効果は①までしか支払えず、射程も１しか伸びないという意味です。

8.戦闘フェイズ

フィールド上にいるユニットカードで相手に戦闘をしかけることができます。

❶自分のインフィールドまたはアウトフィールドにいるユニットの中から、いずれか1体、攻撃をしかけるユニットを選びます。

❷ユニットカードにはそれぞれ「射程」が定められています。射程の範囲内で、攻撃対象を決めましょう。



※反撃時もユニットの射程範囲でなければダメージを与えることができません。この図を参考にしてください。

※特殊効果を使って射程がのびている場合も、射程が１のびると１マス分攻撃範囲が広がると考えてください。

❸攻撃側のプレイヤーは、選んだユニットの攻撃を開始します。捨て山を１枚めくり「当たり判定」をします。このカードが精神コマンドカードだった場合は、攻撃成功です。ユニットの攻撃力の数字が、ダメージとなります。捨て山からめくったカードは取りのぞいておきます。当たり判定のカードが精神コマンドカード以外のカードだった場合は、攻撃失敗です（❺へ進む）。

※捨て山に1枚もカードがない場合は攻撃判定はできません。したがって攻撃判定の必要な攻撃は失敗に終わります。

※ユニットカードの中には、必ず攻撃が当たる能力を持っているカードがあります（例・エルガイム「射程１の範囲内にいるユニットの攻撃は必ず成功する」）。その場合、当たり判定はしません（攻撃成功と見なして❹へ進む）。必ず攻撃が当たる特殊効果（例・精神コマンドカード「必中」の効果など）を使った場合も当たり判定はしません。

❹攻撃が成功したユニットの攻撃力をダメージとして敵に与えます。
《攻撃対象が相手プレイヤー自身の場合》
相手プレイヤーはそのダメージ分の枚数をライブラリーから捨て山に捨てます。つまり3ダメージ受けたなら3枚カードを捨てるということです。
《攻撃対象がユニットの場合》
相手ユニットにその攻撃力分のダメージを与えます。受けたダメージがHP以上ならば、そのユニットは致命的なダメージを受けたことになり、破壊されます。例えばHP2のところへ攻撃力2が来るとこれは致命的なダメージということになります。このとき、余分なダメージがあった場合でも他のカードやライフに影響を与えることはありません。
破壊されたユニットカードは表を上に向けて取りのぞいておきます。
※捨て山と、取りのぞかれたカードの山を間違えないようにしましょう。

ダメージが攻撃を受けたユニットのＨＰ未満ならば、そのユニットは破壊されません。攻撃を受けた敵のユニットはここで反撃することが可能です。反撃したくない場合は、しなくてもかまいません。

○相手プレイヤーの反撃
反撃側のユニットの射程をみます。攻撃してきたユニットが、射程範囲にいれば、反撃をすることができます。射程範囲内にいなければ反撃は通りません（射程の図・参照）。ただし、射程の範囲でも、攻撃をしてきたユニット以外のユニットや相手自身を反撃対象にすることはできません。
反撃の場合も、必ず攻撃が当たることになっているユニット以外は、当たり判定を行います。捨て山の一番上のカードをめくって精神コマンドカードなら当たりです。反撃側のユニットの攻撃力が、攻撃してきたユニットにダメージを与えます。受けたダメージがHP以上ならば、そのユニットは破壊され、フィールドから取りのぞかれます。

❺次に攻撃するユニットを選んで❷～❹を繰り返します。攻撃側のプレイヤーは、フィールドに出ているユニットならば、何体でも攻撃をしかけることができます。もちろん、最初の攻撃で破壊できなかった敵ユニットを再度ターゲットにすることも可能です。ただし、１体のユニットにつき、１ターンの攻撃は１回までです（２回攻撃できるユニットをのぞく）。１体も攻撃をしたくない場合はしなくてもかまいません。

ターン終了

戦闘などでダメージを受けたユニットのＨＰは、この時点で全回復します。
自分のターンが終了したら相手のターンが始まります。以上のフェイズを交互に繰り返します。

用　語　説　明

【フィールド】
各カードを配置しゲームをプレイする場所です。アウトフィールド、インフィールド、精神コマンドカードフィールドなどに区切られています（フィールド図参照）。

【タップ】
カードを90度横に倒すこと。タップされたカードは、このターンには使えませんが次の自分のターンの最初にある復帰フェイズで元に戻せます。精神コマンドカードを使うと、この状態になります。

【自らを犠牲にする】
自分のフィールドに出ているカードを取りのぞく（フィールド外の取りのぞかれたカードの山の上に置く）こと。
別の効果を取り出すためのコストと考えられます。→コスト

【コスト】
各カードをフィールド上に置く時の配置費、特殊効果を使用するときの使用料、そしてカードの「維持費」もコストと考えられます。
○に囲まれている数字（①②③）はライブラリーを捨て山に捨てて支払うコストです。○の中の数字は支払う枚数を示しています。「精神コマンドカード○枚タップ」というコストもあります。

【フェイズ】
各ターンのさらに細かい区切り。フェイズ毎にできることが異なります。
プレイヤー自身でその順番を変更することはできません。

【当たり判定】
ユニットの攻撃が成功するかどうかの判定。捨て山の一番上のカードを1枚めくって精神コマンドカードだったら攻撃成功（当たり）、精神コマンドカード以外のカードだった場合は攻撃失敗（はずれ）です。判定のために捨て山からめくったカードは、取りのぞかれたカードの山の上に重ねて置きます。

【ダメージ】
HPまたはライブラリーに与えるマイナス。特殊効果はダメージではありません。

【捨て山】
コストとして支払ったり、本体にダメージを受けたりした時、ライブラリーのカードを捨てる場所。必ず裏向きに捨てます（当たり判定の時使用するため）。

【属性】
ユニットカード右側に書かれている「地」とか「空」とか書かれているもの。
この属性によって影響を受ける効果があります。「地」「空」「宇」と3つの属性を持つユニットカードは、いずれの属性に対する効果も受けることになります（ユニットカード図参照）。

【破壊】
特殊効果によって破壊されたりＨＰ以上のダメージを受けたユニットカードなどは破壊されます。破壊されたカードはフィールド外の取りのぞかれたカードの山に重ねられます。

■デッキの組み方のヒント

このゲームは50枚で1つのデッキを組んで対戦するものです。スターターだけでもゲームはできますが、別売の追加・拡張パック（ブースター）と組み合わせるとデッキはさらに強化されるでしょう。ここでは、強いデッキを作るためのポイントを上げてみましょう。

●まず、攻撃力を充分に持つことが必要です。これには大型のユニットが適していますが配置コストも維持コストも高くなります。従ってこのようなデッキは自身のライブラリーも削ることになりますし、相手の攻撃にも耐えなくてはなりませんのでライブラリー回復力を持っておくことが重要なポイントです。

●次に各種のカードになかなかやっかいなカードがありますのでこれを除去できる能力をそなえておくことも大切です。

スクランブルギャザー3の例：

ユニットカード対策用――暗黒大将軍、ダンクーガ、核バズーカ等
アイテムカード対策用――イーグルファイターH等
精神コマンドカード対策用――サイコガンダムMk-Ⅱ、バイアラン等
パイロットカード対策用――NT-1アレックス、スパルタンK5等

●なおルール上同じパイロットカードは場に1枚しか存在できませんが新たに同じパイロットカードが出された場合は先に出されていたカードが破壊されます。つまり強いパイロットカード対策として同じパイロットカードをこちらも入れておくことが非常に有効な手段となります。

●このゲームでは、攻撃が相手に当たるかどうかが、1つのポイントです。その為には…

★「必中」を持つパイロットカードを入れる。（兜甲児、剣鉄也、デューク=フリード等）
★判定の確率をよくする「精神コマンドカード」の割合を多くする。

…という方法が考えられます。当然入れる精神コマンドカードにも「必中」や「集中」も多く入っているはずです。この戦法はこのゲームの基本的なものでしょう。但し、欠点もあります。それは、「精神コマンド」を多用するために時として…

★「精神コマンドカード」の比率を上げすぎるとユニットカード不足に陥る時がある。
★「精神コマンドカード」を破壊する作戦に弱い。
★配置コストや維持コストが掛かることが多いので長期戦になると不利になる。

このような点に気を付けながらデッキを構成するカードを考えてみましょう。

●また、上記のコンセプトとは逆のデッキも考えられます。まず、「必ず攻撃が成功する」ユニットや「維持費が0のユニット」を集めます。これに射程が相手本体まで伸びるような効果を持ったものを入れ（例:ミノフスキークラフト）ウィル・ウィプス（すべてのユニットの攻撃が必中になる）などでサポートしましょう。このデッキの長所は精神コマンドカードを大量に入れる必要がありませんからそれだけユニットや攻撃系のアイテムカードを使用できます。

●この他にも特定のパイロットカードと相性のいいユニット群がありますから組み合わせて使用しましょう。
いずれにせよコンセプトの一致したデッキが強いデッキになることは間違いありません。



CARD LIST　スクランブルギャザー1 全180種

U-1	マジンガーZ	U	U-46	ゴーショーグン	U	U-91	アローン		I-6	マグネットコーティング	
U-2	アフロダイA		U-47	ダンクーガ	U	U-92	グライア		I-7	Iフィールド発生機	
U-3	ダイアナンA		U-48	サイバスター	U	U-93	アトール		I-8	プロペラントタンク	
U-4	ボスボロット		U-49	ヴァルシオーネR		U-94	グルーン		I-9	プロペラントタンクS	
U-5	グレートマジンガー	U	U-50	グランゾン	U	U-95	バッシュ		I-10	ミノフスキークラフト	
U-6	ビューナスA		U-51	ウィーゾル改		U-96	カルバリーテンプル		I-11	高性能レーダー	
U-7	グレンダイザー		U-52	ノルス・レイ		U-97	アシュラテンプル		I-12	チョバムアーマー	
U-8	テキサスマック		U-53	ゲシュペンスト		U-98	オージ		I-13	ハイブリッドアーマー	
U-9	ゲッター1		U-54	ヒュッケバイン		U-99	ブラッドテンプル		I-14	対ビームコーティング	
U-10	ゲッター2		U-55	グルンガスト		U-100	マグマ獣ガルムス		I-15	リペアキット	
U-11	ゲッター3		U-56	ギルギルガン		U-101	マグマ獣デモン		I-16	バズーカ	
U-12	ゲッタードラゴン		U-57	機械獣ガラダK7		U-102	メカ戦士ギメリア		I-17	核バズーカ	
U-13	ゲッターライガー		U-58	機械獣トロスD7		U-103	メカ戦士ゾンネカイザー		I-18	金塊（×2）	
U-14	ゲッターポセイドン		U-59	機械獣ダブラスM2		U-104	ガンテ		I-19	金塊（×3）	
U-15	真・ゲッター1	U	U-60	獣魔将軍		U-105	化石獣ギルディーン		I-20	金塊（×4）	
U-16	真・ゲッター2		U-61	戦闘獣グラトニオス		U-106	ゴーナグール		S-1	偵　察	
U-17	真・ゲッター3		U-62	戦闘獣オベリウス		U-107	ヴァルシオン		S-2	加　速	
U-18	ガンダム		U-63	戦闘獣ダンテ		U-108	レストレイル		S-3	探　索	
U-19	スーパーガンダム		U-64	ピクドロン		U-109	レストグランシュ		S-4	集　中	
U-20	Zガンダム	U	U-65	円盤獣ギルギル		U-110	ゲイオス＝グルード		S-5	ひらめき	
U-21	百式		U-66	円盤獣ジンジン		U-111	ライグ＝ゲイオス		S-6	てかげん	
U-22	ZZガンダム		U-67	メカザウルス サキ		U-112	バラン＝シュナイル		S-7	足かせ	
U-23	ν ガンダム	U	U-68	メカザウルス ズー		P-1	兜　甲児	U	S-8	必　中	
U-24	F91		U-69	メカザウルス バド		P-2	剣　鉄也	U	S-9	根　性	
U-25	NT-1		U-70	メカザウルス ダイ		P-3	デューク＝フリード	U	S-10	脱　力	
U-26	GP01-Fb		U-71	キュベレイ		P-4	流　竜馬	U	S-11	信　頼	
U-27	GP02A		U-72	サイコガンダム		P-5	アムロ＝レイ	U	S-12	熱　血	
U-28	GP03 デンドロビウム		U-73	ハンブラビ		P-6	シャア＝アズナブル	U	S-13	隠れ身	
U-29	Vガンダム		U-74	クィン・マンサ		P-7	カミーユ＝ビダン	U	S-14	鉄　壁	
U-30	V2ガンダム		U-75	ヤクト・ドーガ		P-8	神　勝平	U	S-15	幸　運	U
U-31	V2アサルトバスターガンダム	U	U-76	サザビー		P-9	破嵐　万丈	U	S-16	ド根性	
U-32	シャイニングガンダム		U-77	ラフレシア		P-10	ショウ＝ザマ	U	S-17	気　合	
U-33	ゴッドガンダム	U	U-78	ビギナ・ギナ		P-11	ダバ＝マイロード	U	S-18	魂	U
U-34	ザンボット3	U	U-79	ケンプファー		P-12	葵　豹馬	U	S-19	激　励	U
U-35	ダイターン3	U	U-80	ゾロアット		P-13	竜崎　一矢	U	S-20	かく乱	
U-36	ダンバイン		U-81	マスターガンダム		P-14	ひびき　洸	U	S-21	激　怒	
U-37	ビルバイン	U	U-82	デビルガンダム		P-15	北条　真吾	U	S-22	再　動	U
U-38	サーバイン		U-83	バンドック		P-16	藤原　忍	U	S-23	友　情	
U-39	ズワウス		U-84	赤騎士デスカイン		P-17	マサキ＝アンドー	U	S-24	愛	U
U-40	ボチューン		U-85	青騎士ヘルダイン		P-18	リューネ＝ゾルダーク	U	S-25	復　活	U
U-41	エルガイム		U-86	ガラバ		I-1	ブースター		S-26	威　圧	
U-42	エルガイムMk-II	U	U-87	バストール		I-2	メガブースター		S-27	補　給	U
U-43	コンバトラーV	U	U-88	ライネック		I-3	サイコフレーム		S-28	覚　醒	U
U-44	ダイモス	U	U-89	レプラカーン		I-4	バイオセンサー		S-29	奇　跡	U
U-45	ライディーン	U	U-90	ドラムロ		I-5	アポジモーター		S-30	自　爆	

※レアリティ：無印＝コモン、U＝アンコモン、R＝レア

CARD LIST スクランブルギャザー2 全186種

U-113	マジンガーZ	U	U-160	強化型レイズナー	U	U-207	エルダール		I-14	対ビームコーティング	
U-114	スーパーボスボロット		U-161	レイズナーMk-II	R	U-208	ガッシュラン		I-21	ガンダリウム合金	
U-115	真・ゲッター1	U	U-162	レイズナーMk-II (飛行形態)		U-209	ダルジャン		I-22	ゾルマニウム合金	
U-116	真・ゲッター2		U-163	SRX	U	U-210	ダンコフ		I-23	超合金Z	
U-117	真・ゲッター3		U-164	R－1		U-211	ザカール		I-24	マキシンガル合金	
U-118	νガンダム	U	U-165	R－ウイング		U-212	スカールーク		I-25	超合金ニューZ	
U-119	ラー・カイラム		U-166	R－2		U-213	グロテクター		I-26	チップ	
U-120	リ・ガズィ(BWS)		U-167	R－2パワード		U-214	ズフィルード	U	I-27	Mチップ	
U-121	Vガンダム	U	U-168	R－3		U-215	ヘルモーズ	U	I-28	Hチップ	
U-122	Vダッシュガンダム		U-169	R－3パワード		P-19	弓　さやか		I-29	Sチップ	
U-123	Vガンダムヘキサ		U-170	ジェノバM9		P-20	ボス		I-30	HM強化チップ	
U-124	V2ガンダム		U-171	ラインX1		P-21	流　竜馬	U	I-31	HP回復	
U-125	V2アサルトガンダム		U-172	クェス用ヤクト・ドーガ		P-22	神　隼人	U	I-32	EN回復	
U-126	V2バスターガンダム	U	U-173	ギラ・ドーガ		P-23	車　弁慶	U	I-33	カートリッジ	
U-127	V2アサルトバスターガンダム		U-174	ギラ・ドーガ(レズン専用)		P-24	アムロ＝レイ	U	S-1	偵　察	
U-128	ガンイージ		U-175	α・アジール		P-25	ブライト＝ノア		S-2	加　速	
U-129	ガンブラスター		U-176	シャッコー		P-26	シャア＝アズナブル	U	S-3	探　索	
U-130	ゾロアット(白)		U-177	ゾロ		P-27	ウッソ＝エヴィン	U	S-4	集　中	
U-131	リーンホースJr.		U-178	トムリアット		P-28	マーベット＝フィンガーハット		S-5	ひらめき	
U-132	シャイニングガンダム(BM)		U-179	ガルグイユ		P-29	ジュンコ＝ジェンコ		S-6	てかげん	
U-133	ガンダムシュピーゲル	U	U-180	コンティオ		P-30	レイン＝ミカムラ	R	S-7	足かせ	
U-134	ゴッドガンダム	U	U-181	ゲドラフ		P-31	ヒイロ＝ユイ	R	S-8	必　中	
U-135	ノーベルガンダム	R	U-182	ブルッケング		P-32	ゼクス＝マーキス	U	S-9	根　性	
U-136	ライジングガンダム	R	U-183	リグ・シャッコー		P-33	竹尾　ワッ太	U	S-10	脱　力	
U-137	ドモン＝カッシュ	R	U-184	ゲンガオゾ		P-34	剛　健一	U	S-11	信　頼	
U-138	東方不敗	U	U-185	ゴトラタン		P-35	岡　めぐみ		S-12	熱　血	
U-139	シュバルツ＝ブルーダー	U	U-186	ザンネック		P-36	プリンス＝ハイネル	U	S-13	隠れ身	
U-140	アレンビー＝ビアズリー	R	U-187	ドッゴーラ		P-37	ツワブキ＝サンシロー	U	S-14	鉄　壁	
U-141	ウイングガンダム	U	U-188	リグ・コンティオ		P-38	結城　沙羅		S-15	幸　運	
U-142	トライダーG7		U-189	ネロスガンダム		P-39	A＝N＝エイジ＝アスカ	U	S-16	ド根性	
U-143	トライダーコスミック		U-190	ジョンブルガンダム		P-40	デビッド＝ラザフォード		S-17	気　合	
U-144	トライダービーグル	U	U-191	デスアーミー		P-41	ロアン＝デミトリッヒ		S-18	魂	U
U-145	ボルテスV		U-192	デスビースト		P-42	A＝M＝ジュリア＝アスカ	U	S-19	激　励	
U-146	ボルト・クルーザー	U	U-193	マスターガンダム		P-43	リュウセイ＝ダテ	U	S-20	かく乱	
U-147	守護神ゴードル	U	U-194	クーロンガンダム		P-44	ライディース＝F＝ブランシュタイン	U	S-21	激　怒	
U-148	大空魔竜	U	U-195	ガンダムヘブンズソード		P-45	アヤ＝コバヤシ	U	S-22	再　動	U
U-149	ガイキング	R	U-196	グランドガンダム		I-1	ブースター		S-23	友　情	
U-150	ガイキング(フェイスオープン)		U-197	ウォルターガンダム		I-2	メガブースター		S-24	愛	U
U-151	翼竜スカイラー		U-198	デビルガンダム	U	I-3	サイコフレーム		S-25	復　活	U
U-152	剣竜バゾラー		U-199	トールギス		I-4	バイオセンサー		S-26	威　圧	
U-153	魚竜ネッサー	U	U-200	巨大シャーキン		I-5	アポジモーター		S-27	補　給	U
U-154	ライディーン	U	U-201	ドローメ		I-6	マグネットコーティング		S-28	覚　醒	U
U-155	ダンクーガ	U	U-202	ブレイバー		I-7	Iフィールド発生機		S-29	奇　跡	U
U-156	レイズナー		U-203	グライムカイザル		I-10	ミノフスキークラフト		S-30	自　爆	
U-157	バルディ		U-204	ブルグレン		I-11	高性能レーダー		S-31	見極め	
U-158	ベイブル	R	U-205	スカルガンナー		I-12	チョバムアーマー			I-8、I-9、I-15～20は欠番です。	
U-159	ブラッディカイザル		U-206	ディマージュ		I-13	ハイブリッドアーマー				

※カードNo.I-8,I-9,I-15～20は欠番です。※レアリティ:無印＝コモン、U＝アンコモン、R＝レア

スクランブルギャザー3 全183種　CARD LIST

No.	カード名		No.	カード名		No.	カード名		No.	カード名	
U-216	マジンガーZ	U	U-262	ダンバイン		U-308	第3使徒サキエル	U	S-5	ひらめき	
U-217	マジンガーZ(JS)	R	U-263	ビルバイン	R	U-309	第4使徒シャムシェル	U	S-6	てかげん	
U-218	アフロダイA		U-264	ウイングキャリバー	U	U-310	第6使徒ガギエル	U	S-8	必　中	
U-219	ダイアナンA	U	U-265	ボチューン		U-311	トロイホース		S-9	根　性	
U-220	ビューナスA		U-266	バストール		U-312	ミディア		S-10	脱　力	
U-221	ゲッター1	U	U-267	ビアレス		U-313	アーガマ	R	S-11	信　頼	
U-222	ゲッター2		U-268	エルガイム	R	U-314	ムサイ改		S-12	熱　血	
U-223	ゲッター3		U-269	ディザード		U-315	ザンジバル		S-13	隠れ身	
U-224	ゲッタードラゴン	R	U-270	オージェ		U-316	グール	U	S-14	鉄　壁	
U-225	ゲッターライガー	U	U-271	ガンダム	U	U-317	ブード		S-15	幸　運	U
U-256	ゲッターポセイドン	U	U-272	ガンキャノン		U-318	グラン・ガラン	U	S-16	ド根性	
U-227	ゲッターQ	R	U-273	ガンタンク		U-319	ゴラオン	U	S-17	気　合	
U-228	バスターマシン1号	U	U-274	NT-1アレックス	U	U-320	ゲア・ガリング		S-18	魂	U
U-229	バスターマシン2号	U	U-275	ザク改		U-321	ブブリィ	U	S-19	激　励	
U-230	ソルアンバー	U	U-276	GP01-Fb	U	U-322	ウィル・ウィプス	R	S-20	かく乱	
U-231	ソルバニアー	U	U-277	ガンダムMk-II	U	P-46	ヒイロ=ユイ	R	S-22	再　動	U
U-232	ソルコンバー	U	U-278	Zガンダム	R	P-47	デュオ=マックスウェル	R	S-23	友　情	
U-233	ダンクーガ	R	U-279	百式	R	P-48	カトル=ラバーバ=ウィナー	R	S-24	愛	U
U-234	イーグルファイターH		U-280	メタス（MS）		P-49	トロワ=バートン	R	S-25	復　活	U
U-235	ランドクーガーH		U-281	キュベレイMk-II	U	P-50	張　五飛	R	S-27	補　給	U
U-236	ランドライガーH	U	U-282	ネモ		P-51	碇　シンジ	R	S-28	覚　醒	U
U-237	ビッグモスH	U	U-283	リ・ガズィ		P-52	綾波　レイ	R	S-30	自　爆	
U-238	エヴァ初号機	R	U-284	Gディフェンサー		P-53	惣流=アスカ=ラングレー	R	S-32	みがわり	U
U-239	エヴァ零号機		U-285	エアリーズ		P-54	ジャック=キング	R	S-33	挑　発	
U-240	エヴァ弐号機	U	U-286	ドムII		P-55	ガウ=ハ=レッシィ	R	S-34	努　力	
U-241	ゴーショーグン	R	U-287	アッザム	U	P-56	司馬　亮	R	I-1	ブースター	
U-242	コン・バトラーV	R	U-288	ハンブラビ（MS）	U	P-57	レミー　島田	R	I-2	メガブースター	
U-243	バトルジェット		U-289	アッシマー（MS）		P-58	南原　ちずる	R	I-3	サイコフレーム	
U-244	バトルクラッシャー		U-290	バイアラン		P-59	クワトロ=バジーナ	R	I-4	バイオセンサー	
U-245	バトルタンク		U-291	ガブスレイ（MS）		P60	シーラ=ラパーナ	R	I-5	アポジモーター	
U-246	バトルマリン		U-292	バウンド・ドッグ（MS）		P-61	レナンジェス=スターロード	R	I-6	マグネットコーティング	
U-247	バトルクラフト		U-293	サイコガンダムMk-II(MS)	R	P-62	パトリシア=ハックマン	R	I-7	Iフィールド発生機	
U-248	サイバスター	R	U-294	ガルスJ		P-63	イルムガルト=カザハラ	R	I-8	プロペラントタンク	
U-249	サイバード		U-295	ズサ		P-64	グレース=ウリジン	R	I-9	プロペラントタンクS	
U-250	ゲシュペンスト		U-296	バウ（MS）		P-65	ミーナ=ライクリング	R	I-10	ミノフスキークラフト	
U-251	ゲシュペンストMk-II	R	U-297	R・ジャジャ		P-66	ハマーン=カーン	R	I-11	高性能レーダー	
U-252	シャイニングガンダム	U	U-298	ドライセン		P-67	あしゅら男爵	R	I-12	チョバムアーマー	
U-253	シャイニングガンダムS	R	U-299	ガーベラ・テトラ		P-68	ミーア	R	I-13	ハイブリッドアーマー	
U-254	クーロンガンダム		U-300	バーザム		C-1	葛城　ミサト	R	I-14	対ビームコーティング	
U-255	マスターガンダム	U	U-301	スパルタンK5		C-2	早乙女博士	R	I-15	リペアキット	
U-256	ウイングガンダム	R	U-302	アブドラU6	U	C-3	リリーナ=ピースクラフト	R	I-16	バズーカ	
U-257	ウイングガンダムバード形態		U-303	オレアナ	R	C-4	チャム=ファウ	R	I-17	核バズーカ	
U-258	ガンダムデスサイズ	U	U-304	暗黒大将軍	R	C-5	Drヘル	R	I-18	金塊×2	
U-259	ガンダムサンドロック	U	U-305	ゼンII		S-1	偵　察		I-19	金塊×3	
U-260	ガンダムヘビーアームズ	U	U-306	ザイ	U	S-2	加　速		I-20	金塊×4	
U-261	シェンロンガンダム	U	U-307	ビッグガルーダ	U	S-4	集　中		※カードNo.S-3、S-7、S-21、S-26、S-29、S-31は欠番です。		

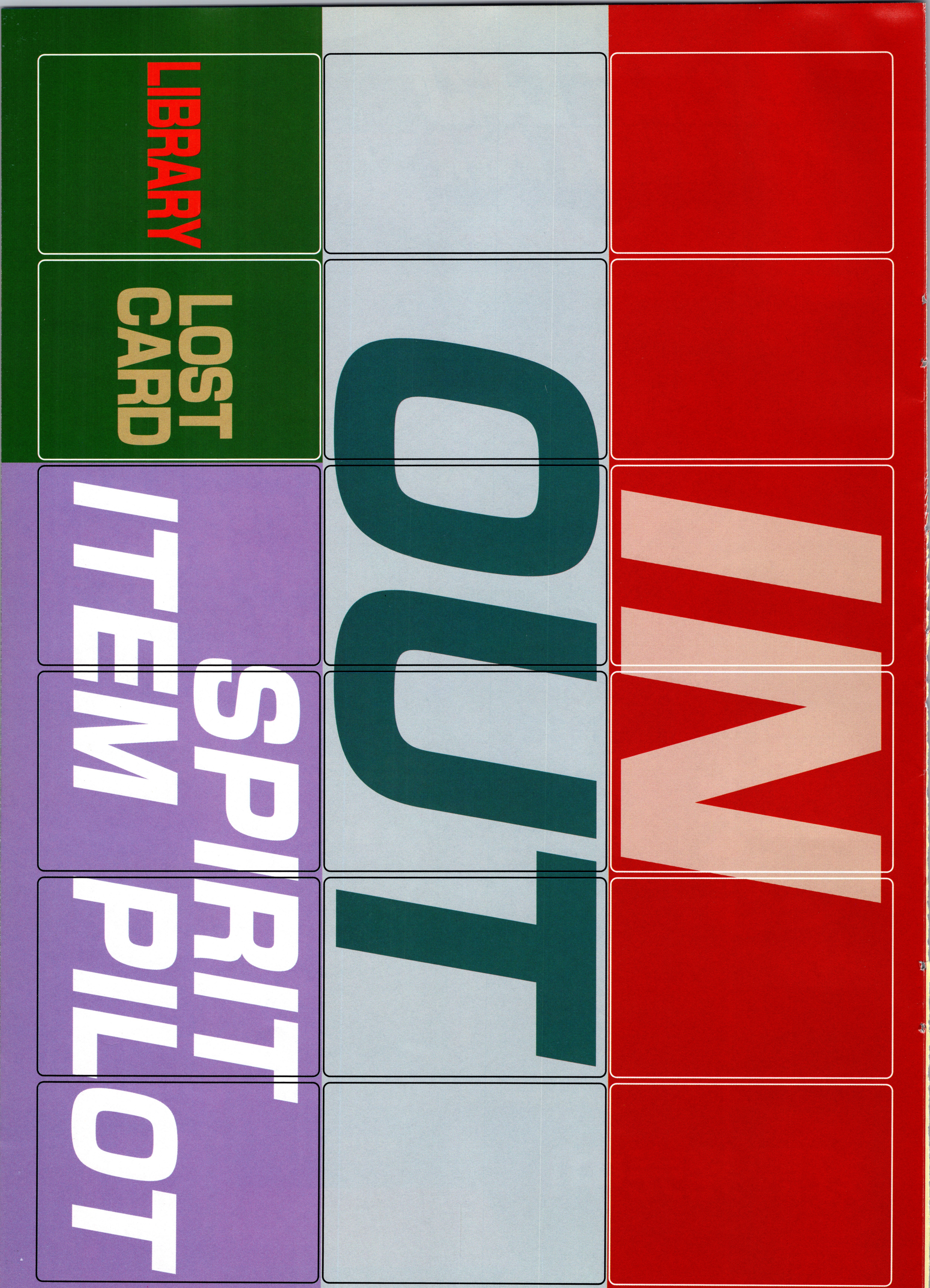
※レアリティ：無印＝コモン、U＝アンコモン、R＝レア

※ [yellow] はブースターのみに入っているカードです。

SUPER ERATTA スーパーエラッタ

	No.	カード名	指　示	注　意
1	U-1	マジンガーZ	フィールドに出ている「維持費0」のユニットはすべて「維持費1」となる	「維持費0」というのはユニットカードに書かれている基本の維持コストが0という意味に解釈する
2	U-12	ゲッタードラゴン	ゲッターライガー、ゲッターポセイドンの射程が1のびる	敵味方すべてのゲッターライガー、ゲッターポセイドンに適用
3	U-13	ゲッターライガー	ゲッタードラゴン、ゲッターポセイドンの射程が1のびる	敵味方すべてのゲッタードラゴン、ゲッターポセイドンに適用
4	U-14	ゲッターポセイドン	ゲッタードラゴン、ゲッターライガーの射程が1のびる	敵味方すべてのゲッタードラゴン、ゲッターライガーに適用
5	U-28	GP03デンドロビウム	「宇」をもたないユニットは即座に破壊される	これが配置された瞬間、敵味方ともに適用
6	U-30	V2ガンダム	味方の維持コスト0のユニットの攻撃は必ず成功する	カードに書かれている維持コストではなく、実際に維持費が0のものに適用
7	U-37	ビルバイン	攻撃宣言時に精神コマンドカードを3枚タップすることで2回攻撃できる	同じ標的を選択する。反撃前に2回目の攻撃ができる
8	U-49	ヴァルシオーネR	アウトフィールドにいるあいだは「維持費0」となる	ヴァルシオーネRだけに適用
9	U-57	機械獣ガラダK7	②: 任意の精神コマンドカード1枚の種類を変更できる	すでに配置されている精神コマンドカードを、別の精神コマンドカードに指定して変えてしまうことが出来る。(例:自分の『足かせ』を、「これを『必中』に変更して『必中』の効果を使います」と宣言すれば、以降そのカードは『必中』カードとなります。相手のカードに使用することもできます)
10	U-60	獣魔将軍	維持フェイズの最初に使用する	敵の維持フェイズの最初に使用してもよい
11	U-65	円盤獣ギルギル	敵フィールドにユニットがいないときは敵本体に攻撃できる	射程に関係なく、ということです
12	U-75	ヤクト・ドーガ	双方ともに維持フェイズの終わりに5枚より多くの手札を持っている場合は任意のカードを捨てて5枚以下にする	敵味方の各維持フェイズの終わりにチェックする。6枚以上あれば何枚捨ててもよい。カードは取り除かれる
13	U-80	ゾロアット	①: 味方のゾロアットの射程が1のびる	味方のすべてのゾロアットに適用
14	U-93	アトール	インフィールドにいるあいだは「維持費」が+1となる	アトールだけに適用
15	U-97	アシュラテンプル	「空」の属性を持つユニットが敵のフィールドにいるときは攻撃をしかけられない	反撃は可能です
16	U-100	マグマ獣ガルムス	①: 味方のガルムスの射程が1のびる	味方のすべてのガルムスに適用
17	U-107	ヴァルシオン	②: 味方のヴァルシオンの射程が1のびる	味方のすべてのヴァルシオンに適用
18	U-111	ライグ=ゲイオス	フィールドに出ている「維持費0」のユニットはすべて「維持費1」となる	「維持費0」というのはユニットカードに書かれている基本の維持コストが0という意味に解釈する
19	U-122	Vダッシュガンダム／その他	Vガンダムタイプ	Vガンダムタイプは「ガンダムタイプ」でもある
20	U-129	シュバルツ=ブルーダー	精神コマンド 撹乱（初版）	「かく乱」と同義とする
21	U-233	ダンクーガ	獣戦機隊が3体以上味方フィールドにいるとき、配置コスト、維持コストが0になる。精神コマンドカードカード1枚を犠牲:任意のターゲットに3ダメージを与える	次のユニットは獣戦機隊とみなす。U-47、U-155、U-233〜U237
22	U-253	マスターガンダム	①　精神コマンドカード1枚をタップ:すべてのユニットに1ダメージを与える。（初版）	①、精神コマンドカード1枚をタップ:すべてのユニットに1ダメージを与える。
23	U-284	Gディフェンサー	自身を犠牲：任意のユニット1体をターンの終わりまで必中にする、犠牲（初版）	文末の「犠牲」は無視してください。
24	P-1	兜　甲児	マジンガーZの攻撃力/HPが+2/+2になる	敵味方すべてのマジンガーZに影響を与える。他のパイロットも同様
25	P-3	デューク=フリード	①: いずれか1体の味方ユニットは敵本体を攻撃可能にする	他の効果が本体攻撃を阻止している場合は不可。（ラフレシア、バンドックなど）
26	P-4	流　竜馬	ゲッター系ユニットに+X／+X（Xは場に出ているゲッター系ユニットの総数）	ユニット名に「ゲッター」の文字が含まれるものをゲッター系とする（例:真ゲッター1）
27	P-5	アムロ＝レイ	すべてのガンダムタイプは+1/+1になる	ユニット名に「ガンダム」の文字が含まれるもの及び「F91」「GP01-Fb, GP02A,GP03」「百式」「NT-1」をガンダムタイプとする
28	P-28	マーベット=フィンガーハット	特殊能力使用コストが1少なくなる	0より少なくなることはない
29	P-67	あしゅら男爵	機械獣を＋1/＋1する	次のユニットは機械獣とみなす。U-57〜U-59＋U-170、U-171
30	P-68	ミーア	ビッグガルーダの特殊能力を使用する際、必要なコストが1少なくなる。マグマ獣の維持コストが0になる。	次のユニットはマグマ獣とみなす。U-100、U-101
31	S-15	幸運	⓪: 敵ユニットに与えたすべてのダメージと等しいダメージが敵本体にも与えられる	敵ユニットの致死量を超えるダメージは敵本体には及ばない
32	S-31	見極め	⓪: ダメージを受けたいずれか1体の味方ユニットを手札に戻す（ダメージを受けた時に使用）	致命的なダメージを受けたユニットであっても戻すことができる
33	I-3	サイコフレーム	今ターンの戦闘をすべて無効にする	特に注意書きはありませんから特殊効果フェイズでのみ使用可、使用したターンでは戦闘が無効になる
34	I-10	ミノフスキークラフト	「空」の属性を持つユニットは射程に関係なく好きなターゲットを攻撃できる	敵味方ともにその恩恵を受ける
35	I-15	リペアキット	直前の敵からのダメージを0にする（戦闘フェイズにも使用可）	同じフェイズの直前に敵が使用した1枚のアイテムカードのダメージまたは敵ユニット1体からのダメージを0にする
36	I-16	バズーカ	好きなターゲットに3ダメージを与える	ターゲットとは、ユニットまたは敵本体を指す
37	I-20	金塊×4	すべてのユニットの維持コストが0になる	維持コストに関してはこのカードの効果が絶対的なものとなる
38	I-31	HP回復	特性：	特性：常駐とする
39	I-33	カートリッジ	いずれか1体のユニットは次の戦闘フェイズに2回攻撃できる	同じ標的を選択する。反撃前に2回目の攻撃をできる
40	C-4	チャム=ファウ	精神コマンドカードを1枚タップ:任意のユニット1体を+0/+3、もしくは任意のオーラバトラー1体を+1/+4する	次のユニットはオーラバトラーとみなす。U-36〜U-40、U-86〜U-90、及びU-321


CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG
スーパーロボット大戦
スクランブルギャザー
SCRAMBLE GATHER
古今のロボット軍団が集結!!
君の手で最強のデッキを組もう!!
©葦プロ
©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京
©サンライズ・NTV
©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京
©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画
（永井豪CBキャラワールドを使用しています。）
©東映
©東北新社
©フジテレビ・東映動画
©BANDAI・VICTOR・GAINAX
©BANPRESTO
▶全183種
スーパーロボット大戦
スクランブルギャザー3
スクランブルスターター
（基本セット）／¥1,200（税別）
（1BOX:カード50枚＋
ルール説明書）
追加・拡張パック（ブースター）
／¥314（税別）（1パックカード10枚入り）
▶全186種
スーパーロボット大戦
スクランブルギャザー2
¥314（税別）
（1パックカード10枚入り）
▶全180種
¥291（税別）
（1パックカード10枚入り）
スーパーロボット大戦
スクランブルギャザー
好評発売中!
地域・商品によっては残部僅少
の場合がございます。
ご了承ください。



《スクランブルギャザー専用配置シート》※A4からA3に拡大コピー(2枚)してご使用下さい。

オリジナルトレーディングカードゲーム

CHAOS GEAR
カオスギア

GAME MANUAL
ゲームマニュアル

Ver,0.4

目次

写真・イラストと実際の商品は多少異なります。

■ゲーム概要

プレイヤーは「カオスゲイナー」となって城を造り、この世界の貨幣である「ギア」を得て軍資金を蓄えます。そして兵を雇い部隊を組んで敵の城を撃破する事で「勝利者」となる事を目的としたトレーディングカードゲームです。

ゲームは、1対1で対戦して遊ぶカードゲームで20枚からなる城デッキ（デッキ=ゲームに使用する規定枚数のカードを組み合わせた山札）と40枚以上のメインデッキの2つのデッキを使用するダブルデッキを採用しています。

各プレイヤーは、ゲーム開始時に3枚のカードからなる城を持っています。先に対戦相手の城を全て破壊するか、戦闘で一定数の「戦果」を上げた人が勝者となります。

■カードの種類

カードは、城デッキに使用する城カード、戦闘に使用する指揮官、兵力、英雄カード、全体に影響を与える配下カード、使い捨ての計略、戦法カードの7種類があります。

城デッキに使用

城カード……………P44

メインデッキに使用

場にあり続ける

戦闘に使用

指揮官カード…………P45
兵力カード……………P45
英雄カード……………P46

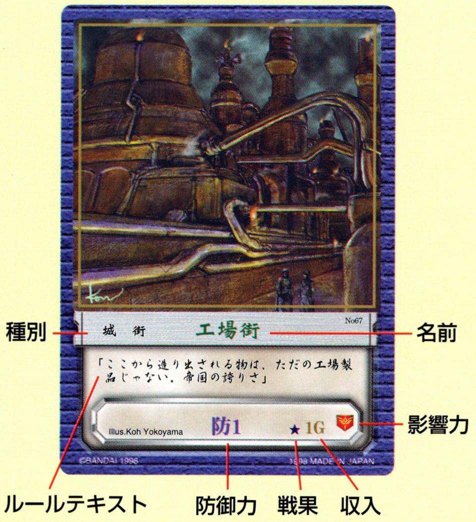
配下カード……………P46

使い捨て

計略カード……………P47
戦法カード……………P47

■城カード

城カードは、自分の本拠地で、全て壊されると負けになります。
あなたは、ゲームの始まりに3枚の城カードによる「城」を持っています。城カードは、収入を生み出す、各勢力に対して影響力を持つなどの特徴があります。



収　入:自分の収入フェイズに数値の分だけのギアを得られます。
（収入が無い城カードもあります）
（ギア→この世界の貨幣単位です）

影響力:特定勢力のユニットや配下を雇ったり計略、戦法を使用する為に必要な力です。カードごとに必要な数と種類が記されています。

→デ・バース帝国　→マナ王国
→ガイア族　→エレアル旅団

防御力:防御力はどれだけのダメージに耐えられるかを表しています。

名　前:城の名前です

種　別:城のタイプです。

戦　果:この城を壊された時に対戦相手側の得点になります。
全てのカードに付いているわけではありません。

ルールテキスト:ここには、そのカードに関する特殊な能力や情報が書かれています。

■指揮官カード

部隊を組むときの要になるカードです。単体で戦闘に参加することもできます。部隊は1人の指揮官と1つ以上の兵力で形成されます。



指揮能力：指揮官には左図のカードの様に指と兵の組み合わせが描かれています。

指は指揮官を表し、兵はどの位置に兵力を置けるかを表しています。指揮官によって兵の数、つまり指揮下に置ける兵力の数が異なります。

陣形名：指揮官が1つ以上の兵力を指揮下に置いて部隊を組んだ場合の、その部隊の陣形の名前を表しています。勢力ごとに得意な陣形と陣形を組まないと使用できない戦法があります。

デ・バース帝国	密集陣形	マナ王国	紡錘陣形
ガイア族	機動陣形	エレアル旅団	包囲陣形
カオスフォーマー	烏合陣形		

攻撃力：攻撃力は攻撃によりどれだけ敵にダメージを与えられるかを表しています。

防御力：防御力はどれだけのダメージに耐えられるかを表しています。

速　度：戦闘時の速さを表しています。１～３の３段階あり、数字の大きい方が先に行動できます。

名　前：指揮官の名前です。

種　別：指揮官の種類です。

戦　果：この指揮官を倒された時に相手側の得点になります。全ての指揮官に付いているわけではありません。

■兵力カード

指揮官の指揮下に入り部隊を形成する一員です。単体で戦闘に参加することもできます。



攻撃力：攻撃力は攻撃によりどれだけ敵にダメージを与えられるかを表しています。

防御力：防御力はどれだけのダメージに耐えられるかを表しています。

速　度：戦闘時の速さを表しています。1～3の3段階あり、数字の大きい方が先に行動できます。

名　前：兵力の名前です。

種　別：兵力の種類です。

影響力：この兵力を雇う為に必要な影響力です。

コスト：この兵力を雇う為に必要なギアです。

用語説明

●ユニット

ユニットとは、戦闘能力を持ったカードの総称で、指揮官、兵力、英雄の3種類が有ります。

このゲームはユニットが持つ攻撃力で相手の城、ユニットを攻撃することが 戦いの基本になります。ですから、さまざまなユニットをうまく組み合わせ強い部隊を作り上げることが重要になります。

■英雄カード

この世界に1人しかいない特定個人（個体）です。

場に1枚しか存在できません。



指揮能力を持つ者は通常の指揮官と同じように兵力を指揮して部隊を組めます。
それ以外の英雄は兵力と同じように部隊の一員として使用できます。
単体で戦闘に参加することもできます。

英雄が場に出ているときは、同じ名前の英雄を場に出すことは出来ません。

攻撃力：攻撃力は攻撃によりどれだけ敵にダメージを与えられるかを表しています。
防御力：防御力はどれだけのダメージに耐えられるかを表しています。
速　度：戦闘時の速さを表しています。1〜3の3段階あり、数字の大きい方が先に行動できます。
名　前：英雄の名前です
種　別：英雄の種類です。
戦　果：この英雄を倒された時に相手側の得点になります。全ての英雄に付いているわけではありません。
影響力：この英雄を雇う為に必要な影響力です。
コスト：この英雄を雇う為に必要なギアです。

注）指揮能力や陣形を持つ英雄もいます。

■配下カード

プレイヤーが雇用した個人または集団で、城内に置くことにより場全体に様々な効果を及ぼします。
配下の効果は重複し取り除かれるまでは影響を与え続けます。



名　前：配下の名前です。
種　別：カードの種類です。
影響力：この配下を雇う為に必要な影響力です。
コスト：この配下を雇う為に必要なギアです。



Illus.Kazushi Hinoki

■計略カード

ゲーム中の計略フェイズに使用できる、陰謀、魔術、奇跡、政策などです。
基本的に使い捨てで、強力な効果を持つものが多いです。

コスト　影響力



種別　名前

計略マーク

名　前：計略の名前です。
種　別：カードの種類です。
影響力：この計略を使う為に必要な影響力です。
コスト：この計略を使う為に必要なギアです。
計略マーク：計略カードであることを示します。

■コストと影響力の位置

カードの種類によりコストと影響力が記されている場所が異なります。場にあり続けるカードに関しては右上、使い捨てのカードは、左上にあります。

■戦法カード

戦局を有利に進める為に巡らす策です。
戦闘フェイズに使用でき、その効果も
戦闘フェイズの終了と共に失われます。
基本的に使い捨てです。

名　前：戦法の名前です。
種　別：カードの種類です。
影響力：この戦法を使う為に必要な影響力です。
コスト：この戦法を使う為に必要なギアです。
戦法マーク：戦法カードであることを示します。

コスト　影響力



種別　名前

戦法マーク

○カードを使用する

カードの上部には、4種類の影響力のいずれかとカードを使用するために必要なコストが書かれています。カードを使用するには、自分の城カードの影響力がカードに書かれている影響力以上あって、コスト分のギアを支払える事が条件です。この条件さえ満たしていればギアの続く限り、カードを使用する事ができます。
注）どの勢力の影響も受けないカオスフォーマには影響力がありません。

■ゲームを始めるにあたって

○用意する物

プレイヤー2名
このゲームは2人用なのであなたともう1人、対戦相手を探して下さい。

城デッキとメインデッキ
プレイヤーごとに城デッキとメインデッキを1つずつ用意して下さい。

20個前後のカウンター
この世界の貨幣であり力の源でもあるカオスギアを数える為のアイテムです。おはじき、コインなどを使用してください。

○デッキ構築のルール

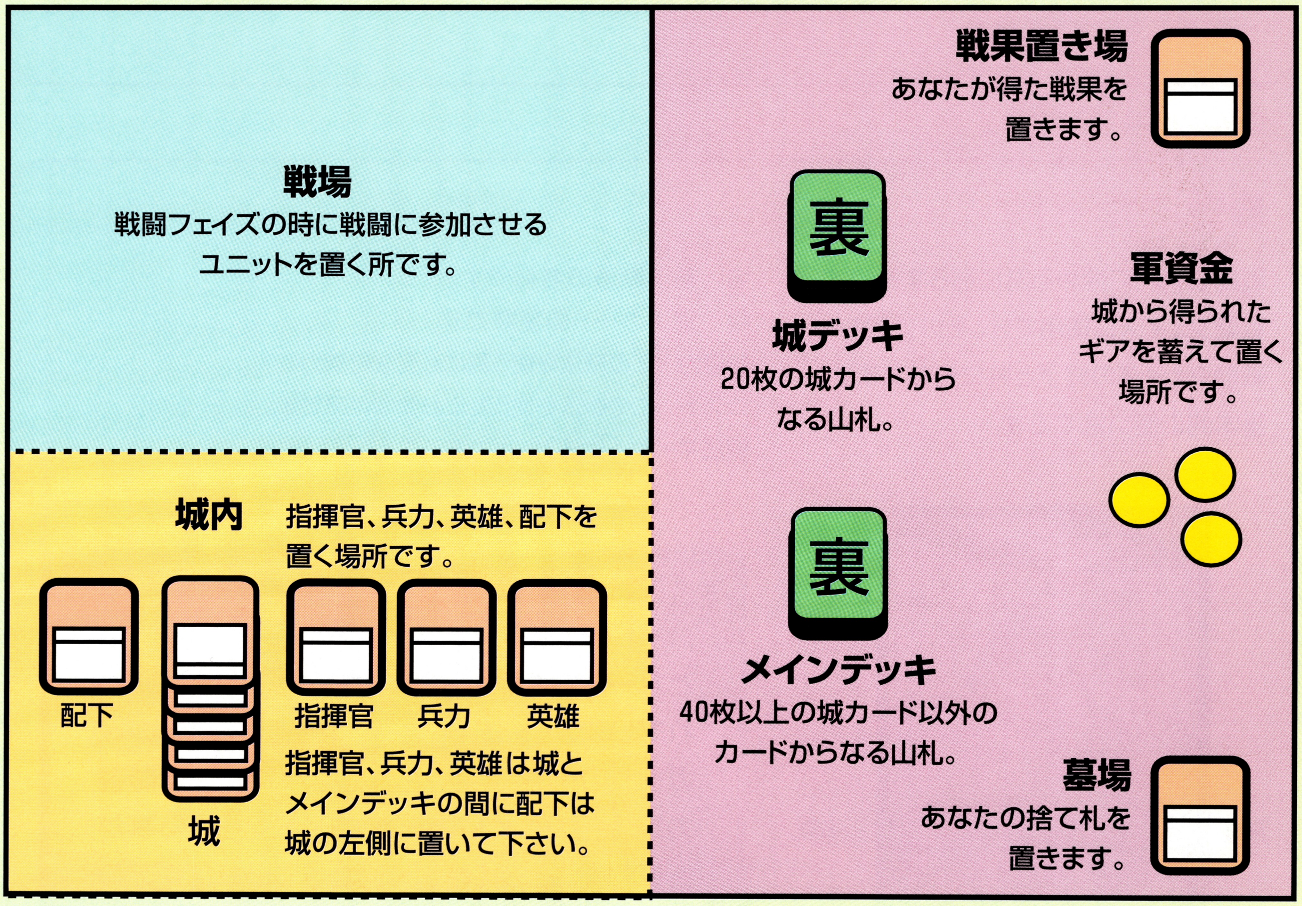
同一名称のカードは1つのデッキに4枚までしか入れてはいけません。
城デッキは城カードのみ20枚ちょうどで組んで下さい。メインデッキは、城以外の指揮官、兵力、英雄、配下、戦法、計略を使い40枚以上で組んで下さい。対戦相手と同じ枚数である必要はありません。

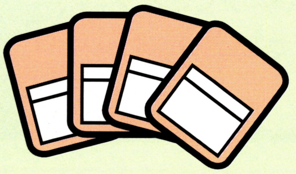
○初めてプレイするときには

あなたがもしスターターしか持っていないならば、上記のデッキの数を城デッキ15枚、メインデッキ30枚以上で試してみてください。よりゲームが面白くなるはずです。

○場の名称とカードの置き方

自分の場（領土と呼んでいます。）





手札
あなたの手札です。最大7枚まで持てます。

○ゲームの準備

1.城デッキとメインデッキをよく切り混ぜて所定の位置に置いて下さい。

2.メインデッキの上から7枚カードを引いて手札にします。

3.城デッキの上から3回、城カードを引いて城を建てて下さい。（下記参照）

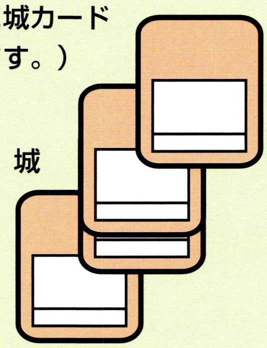
○城を建てる

城デッキから引いた城カードは、手札に加えず、即座に自分の場に出します。この時、場に城が有る場合はその城の前か後ろにつけてください。
城デッキからカードを引いて場に出す行為を「築城」と呼びます。
ゲーム開始時は、何も無い城の場所に1回築城し、それを2回、繰り返して3枚の城カードからなる城を建てます。

○築城のルール

前（城の上に城カードを置けます。）

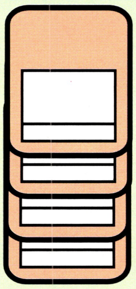
城



後ろ（城の下に城カードを置いてもいいです。）

外壁

城の1番外側にある城カードです。
真っ先に敵の攻撃にさらされる場所です。



※城カードの下に書かれた能力数値が見えるように重ねて置く。

■ゲームの流れ

1.先攻、後攻を決める。

2.先攻プレイヤーのターン

3.後攻プレイヤーのターン

以下2と3を片方のプレイヤーが勝利条件を満たすまで繰り返す。



Illus.Sachiko Kohno

ターンは以下の7つのフェイズからなります。

ターンの流れ

1．収入フェイズ……………P50
2．ドローフェイズ…………P50
3．計略フェイズ……………P50
4．戦闘フェイズ……………P50
5．配備フェイズ……………P51
6．編成フェイズ……………P51
7．ディスカードフェイズ……P51

1.収入フェイズ

自分の城から収入の数値を合計したギアを得ます。得られたギアは使用しない限り、軍資金として蓄えられていきます。

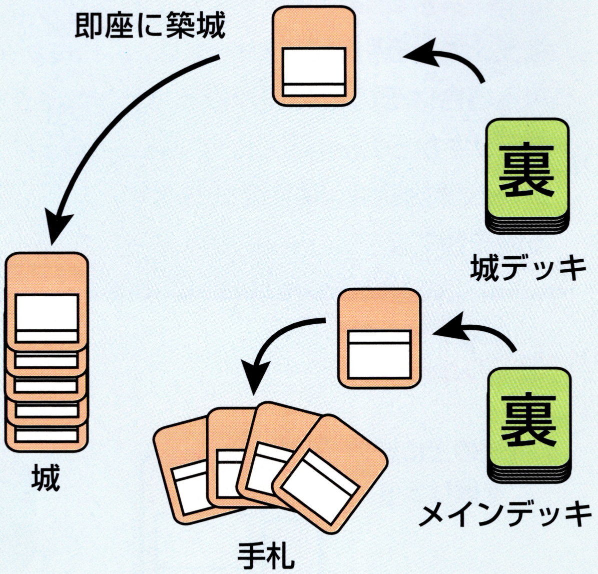
例）



この場合は2ギアを得ます。

2.ドローフェイズ

メインデッキか城デッキのどちらか一方から1枚カードを引きます。メインデッキから引いたカードは手札へ、城デッキから引いたカードは、即座に築城しなければなりません。



3.計略フェイズ

各プレイヤーが、計略カードを使用できるフェイズです。対戦相手の計略フェイズでも使用可能です。
計略カードは、使い捨てで使用したら即座に効果が発揮されます。

○計略を使う順番

計略を使うに当たって以下の2つのルールがあります。

1.片方のプレイヤーが計略を使用した後なら、まだ使用していない方のプレイヤーに優先権がある。

2.自分のターンの場合は自分に、対戦相手のターンの場合は対戦相手に優先権がある。このため、対戦相手のターンに計略を使用したい場合は、まず対戦相手に「計略を使用します」と宣言してください。対戦相手が先に計略を使う意志があれば上記のルールに従い対戦相手が使用して、その後にあなたが使用できます。

4.戦闘フェイズ

自分のターンの時に、各プレイヤーは対戦相手の領土にある城を破壊する目的でユニットもしくは部隊を送り込むことができます。

以後、ユニットもしくは、部隊のことを「戦力」と呼びます。

この時、戦力を送り込む方を侵攻側、それを阻止しようとする方を防衛側と呼びます。戦闘は防衛側の領土を戦場として開始されます。

戦闘フェイズは、次の4つの段階があります。

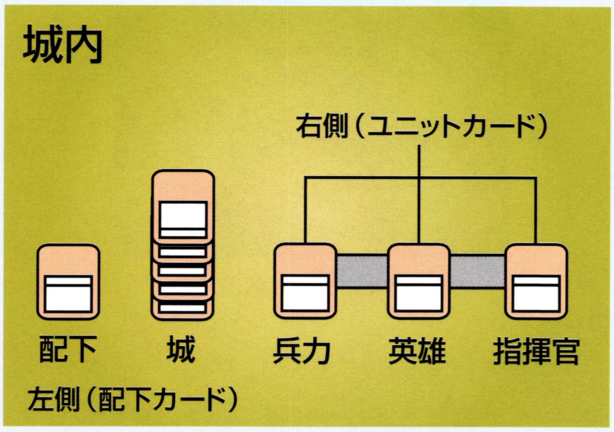
1.侵攻宣言　2.防衛宣言
3.遠距離戦　4.接近戦

まず、侵攻側が戦闘に参加させる戦力を城内から戦場に出し、それを受けて防衛側も同様に戦場に戦力を出します。遠距離戦では、射撃能力を持つ戦力同士が飛び道具で撃ち合いを行い、接近戦では直接、戦力同士が攻撃し合います。戦闘が終了したら生き残った戦力は城内に戻ります。

5.配備フェイズ

領土内に存在し続ける種類のカードをコストを払って城内に配備できます。配備できるカードは、指揮官、英雄、兵力、配下の4種類です。
配備は、ギアが続く限り好きなだけ行えます。

この時、指揮官、英雄、兵力のユニットカードは向かって城の右側に、配下カードは左側に置いてください。





Illus.Takaya Yamada

6. 編成フェイズ

城内にあるユニットを組み合わせて部隊を作ります。複数のユニットで部隊を組むには指揮官、もしくは指揮能力を持つ英雄が必要です。

部隊を組むと以下の5つの事が起こります。

- 射撃能力が合計できる。
- 攻撃力が合計出来る。
- 攻撃を受けた時、ダメージの割り振りができる。
- 1番遅いユニットの速度になる。
- 同じ部隊のユニットは1つの集団として行動する。

基本的に自分の編成フェイズ以外で、部隊を組み替えることはできません。

部隊と陣形

指揮能力を持つ指揮官、英雄が1つ以上のユニットを指揮下に置いた場合、部隊を組んだことになります。部隊には必ず陣形名が有り、陣形ごとに使用できる戦法が変化します。

7.ディスカードフェイズ

手札が7枚を越えていたら7枚になるように調整します。7枚を越えた分は要らないカードを選んで墓場に捨てて下さい。

■戦闘フェイズ詳細

◎戦闘フェイズの流れ

侵攻宣言　戦闘を仕掛けるかどうかの意志表示です。

↓

防衛宣言　侵攻を仕掛けられた方が城内の戦力で迎え撃つかどうかの意志表示です。

↓

遠距離戦　射撃能力が有る戦力で射撃を行えます。

↓

接近戦　侵攻側と防衛側の戦力間で戦闘が発生します。

いったん戦場に出た戦力は、安全な城内と違いつねに攻撃にさらされる危険性があります。敵が強力だと感じた場合、城にこもるのも一つの手です。



Illus.Sachiko Kohno

■侵攻宣言

侵攻を行うか、宣言します。

侵攻を行わない場合、戦闘フェイズは終了します。

侵攻を行う場合、侵攻に参加する戦力を城内から【戦場】に出します。

ただし、城内に戦力が居ない場合は侵攻を行えません。

■防衛宣言

防衛を行うか、宣言します。

防衛を行う場合、防衛に参加する戦力を城内から【戦場】に出します。

※防衛を行わない場合、防衛側の戦力が【戦場】に無い状態で戦闘フェイズは続きます。

【出撃】

侵攻側、防衛側に関わらず、城内から【戦場】に戦力を出す行為を【出撃】と呼びます。

【出撃】をした戦力は、城内の戦力と区別する為に、戦場の位置まで前に出して下さい。

※出撃費は【出撃】する度にかかる費用です。

未行動と行動済み

出撃した戦力は戦闘フェイズ中に1回の行動を行えます。まだ行動していない戦力の状態を未行動と呼び、すでに行動を行った戦力の状態を行動済みと呼びます。戦闘中に行える行動は、射撃、攻撃、迎撃の3種類です。

行動を行った戦力が部隊であった場合、その部隊の全てのユニットを行動済みにして下さい。行動済みにするには、カードを90度回転させて横にした状態にして下さい。逆に未行動は、カードが縦に置いてある状態です。

行動済みの戦力は戦闘が終了し城内に戻した時に、全て未行動の状態にもどります。

戦法の使用

各プレイヤーは、戦闘フェイズの間、いつでも戦法を使用できます。戦法カードは、使い捨てで使用したら即座に効果が発揮されます。

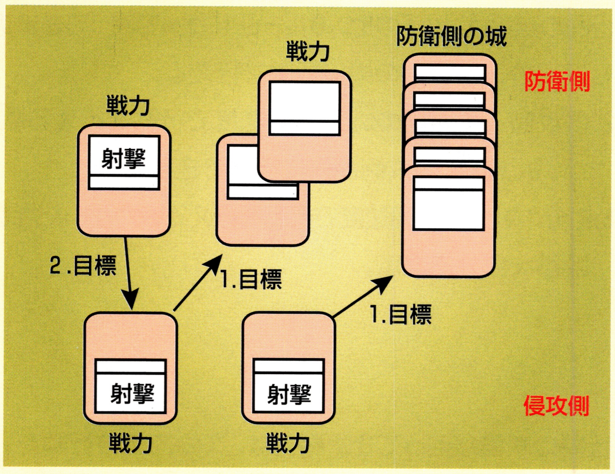
■遠距離戦

射撃能力がある戦力は、戦場に出ている対戦相手の戦力に対し、射撃を行う事ができます。射撃を行わなくても構いません。

1.侵攻側の射撃目標を選びます
射撃を行う戦力の数だけ選んでください。

2.防衛側の射撃目標を選びます
射撃を行う戦力の数だけ選んでください。

【戦場】



戦力によっては射撃より直接攻撃を行う方が有利な場合があります。状況によってうまく使い分けましょう。

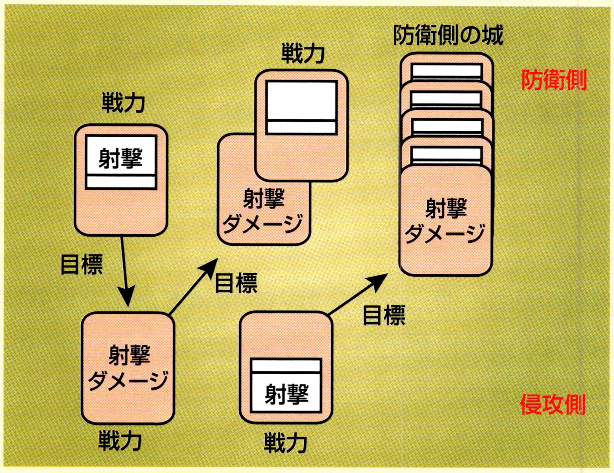
3.それぞれの射撃目標に対し、射撃ダメージを与えます。

4.射撃ダメージが目標の防御力を越えていたら目標は捨て札になります。ダメージの適用は、侵攻側、防衛側共に同時に行われます。

5.射撃を行った戦力は行動済みになります。

※射撃能力は城か戦力の1番手前にあるカード1枚にダメージを与える能力です。

【戦場】



■接近戦

接近戦では、1戦力づつ順番に行動を処理していきます。行動の順番は速度の速さにより決まります。
接近戦で戦場にでている戦力が行える行動には攻撃と迎撃の2つがあります。攻撃は、目標にダメージを与えようとする行為で迎撃は攻撃に対する対抗手段です。

○速度の概念

接近戦では、時間の流れを速度で表現しています。時間は速度3→2→1と流れていきます。
この時の速度3は、速度3以上の戦力が行動できるタイミングという意味で、「速度3のタイミング」と呼びます。
ここで行動をしないで速度2のタイミングで行動を起こす事も可能です。

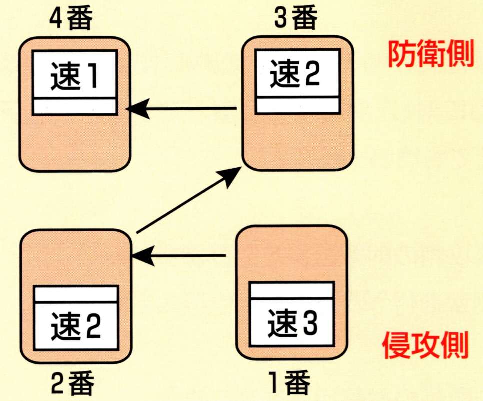
注）速度0のタイミングでは行動できません。

○行動の順番

行動の順番は、以下の3つのルールに従って回ってきます。

1. 速度の速い戦力の順に行動を行える。
2. 侵攻側と防衛側の戦力で同速度で行動を行える戦力がいた場合、侵攻側が先に行動できる。
3. 自分の戦力内に同速度で行動を行える戦力がいた場合、順番を自分で選ぶ。

例



行動

行動の順番が回ってきた戦力は、次の二つの行動を選べます。

1.攻撃を行う

2.待機する

1.攻撃を行う

攻撃を行った戦力は行動済みになります。

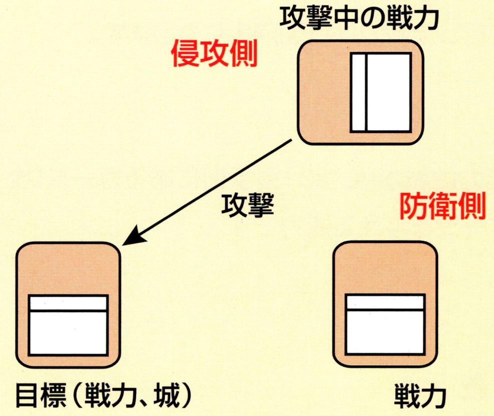
2.待機する

待機した場合、この速度のタイミングでは行動を行わず、次の速度のタイミングに行動できます。

※速度1のタイミングで待機を選択をした場合、この戦闘フェイズでは行動の順番は、回ってきません。

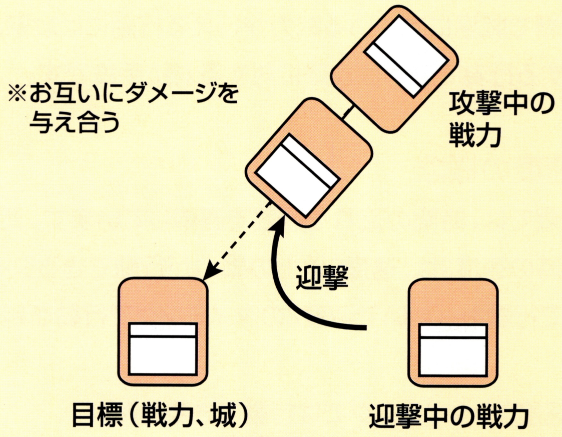
攻撃

行動の順番が回ってきた戦力が目標を選んで攻撃する事です。攻撃目標に選べるのは戦場にいる戦力か城のどちらかです。



迎撃

相手の攻撃を妨害する行動で、攻撃中の戦力にダメージを与える事です。迎撃を行った場合、攻撃中の戦力と迎撃を行った戦力は、お互いにダメージを与え合い、本来の攻撃目標はダメージを受けません。（攻撃目標に選ばれた戦力が迎撃を行った場合は別です）迎撃は、攻撃戦力が攻撃してきたタイミングで行動可能な戦力でないと出来ません。



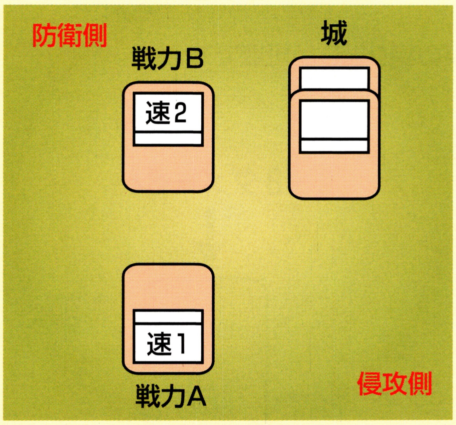
※迎撃した戦力は行動済みになります。

攻防の実例

○戦況

侵攻側が強力な戦力Aを戦場に出撃させ、それに対し城を守るために防衛側が戦力Bを出撃させました。お互い射撃能力を持っていないので接近戦に移ります。

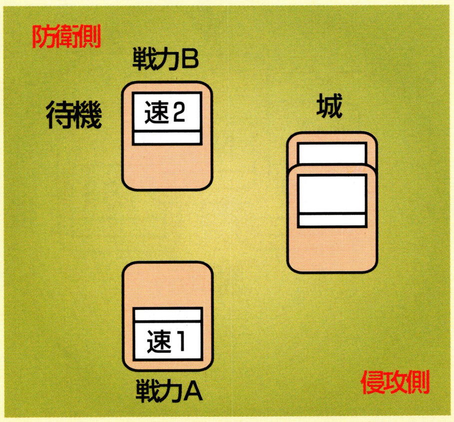
1．速度3のタイミング



1.速度3のタイミング

速度3の戦力はいないので次の速度に移ります。

2．速度2のタイミング

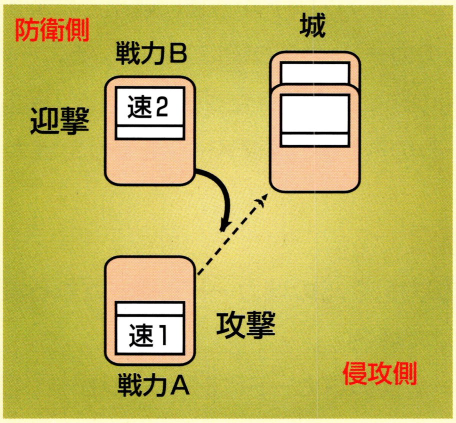


2.速度2のタイミング

戦力Bの速度が2なので行動の順番が来ます。

ここで戦力Aを攻撃できますが、戦力Aは強力で倒せないので防衛側のプレイヤーは待機を選びました。

3.速度1のタイミング

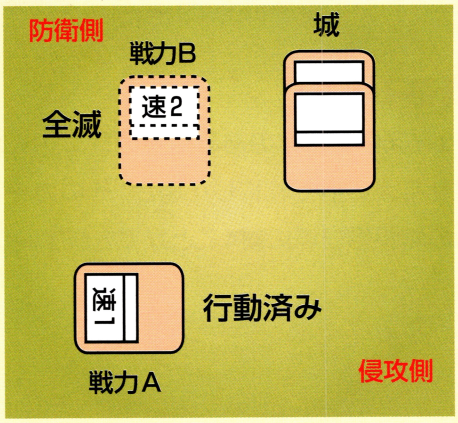


3.速度1のタイミング

戦力A、戦力Bともに動けますが、行動の順番のルール「侵攻側と防衛側の戦力で同速度で行動を行える戦力がいた場合、侵攻側が先に行動できる」に従い侵攻側の戦力が先に行動できます。

侵攻側のプレイヤーは、戦力Aで城を攻撃目標に選びました。それに対し防衛側のプレイヤーは戦力Bで戦力Aの迎撃を試みます。

4.戦闘結果



4.戦闘結果

戦闘の結果、強力な戦力Aの前に戦力Bは全滅しましたが城は守られました。

ダメージの解決

ダメージを受けた城、戦力は、一定のルールに従って城カード、ユニットカードにダメージを割り振られます。その結果、防御力を越えるダメージを受けたユニットまたは城カードは、捨て札になります。逆に防御力を越えない限り何回ダメージを受けても捨て札にはなりません。

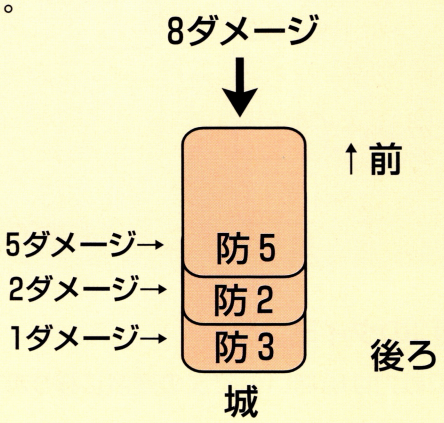
ダメージ割り振りのルール

・ダメージは前のカードから順に適用されます。
・同じ列のカード、つまり横に並んでいるカードに関してはダメージの割り振りが可能です。
・前の列の防御力を越えたダメージは次の列に適用されます。
・ダメージの割り振りはダメージを受けた戦力の持ち主が行います。

城の場合

例　防御力5、2、3の城カードで構成される城が8ダメージ受けた場合

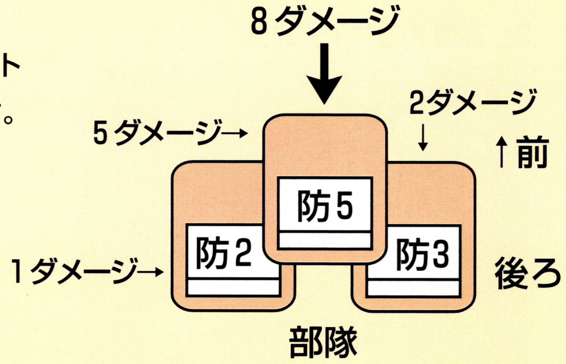
※まず一番前の城カードに5ダメージが割り振られます。次に2ダメージ、そして3枚目に1ダメージとなります。その結果、前の2枚が捨て札になります。



戦力の場合

例　部隊が8ダメージを受けた場合

※まず一番前のユニットに5ダメージが割り振られます。
残った3ダメージが次の列に適用されますが、2つのユニットがあるので左に1ダメージ、右に2ダメージを割り振ります。
この結果、前の1枚が捨て札になります。



重要：戦闘のダメージは残らない

※戦闘フェイズ中に2ダメージの攻撃を3回受けても防御力6のカードは破壊されません。

戦果を得る

戦闘フェイズ中に戦果のある相手のユニット、城カードにダメージを与えて捨て札にした場合、そのカードは戦果として自分の戦果置き場に置くことができます。



Illus.Yasuharu Kojima

○勝利条件

「カオスギア」の勝利条件は、以下の3つです。

1.相手の城をすべて破壊する

2.戦果を5つ得る

3.あなたの順番の始めに対戦相手のメインデッキのカードが尽きていたら

1.は築城されている城カードが全て無くなった時点で勝負が決まります。

2.は戦果置き場に5つ以上戦果が置かれた時点で勝負が決まります。

3.はあなたの収入フェイズの前で勝負が決まります。

■特殊能力

ユニットの中には戦闘時に発揮される特殊能力を持つものがいます。特殊能力はルールテキストの最初の方に書かれています。

○突撃

攻撃時に速度と同じ数値をユニットの攻撃力に足します。この時の速度はユニットが攻撃を行ったタイミングでの速度です。

○射撃(X)

戦力、城の一列目に出ているユニットか城カード1枚を選んで(X)内の数だけのダメージを与えます。同じ戦力内に複数、射撃能力を持つユニットがいた場合は、射撃の数値を合計できます。

○蹂躙

攻撃を迎撃された時に、迎撃戦力の防御力を越えた攻撃力を本来の攻撃目標に対して与えます。

○攻城(+X)

城カードに攻撃をした場合、攻撃力がX上昇します。

○略奪(X)

城カードへの攻撃が成功した場合、(X)のギアを相手から奪います。

○反撃

攻撃を受けた場合、その戦力に対しユニットの攻撃力をダメージとして与えます。

●特殊能力を適用するタイミング

特殊能力は全ての戦法カードの修正が適用された後に効果を発揮します。

例)兵力Aが速度2で攻撃を行った場合

兵力A:攻撃力1防御力1速度2(突撃)

戦法で攻撃力を2倍にしたら?

この場合、上記のルールに従い、まず攻撃力が2倍され、その後に突撃の効果による攻撃力の上昇が起きます。よって攻撃力が4になります。

●部隊内に特殊能力を持つユニットがいた場合

特殊能力を持つユニットが部隊内にいても、基本的に特殊能力は通常通り効果を発揮します。ただし、射撃、蹂躙、反撃は少し特殊な処理を行います。

射撃：射撃は部隊内の射撃能力を持つ全ユニットの射撃の数値を合計して射撃をすることができます。

蹂躙：蹂躙は部隊内の蹂躙能力を持つユニットの攻撃力の合計を上限として、迎撃戦力の防衛力を越えたダメージを攻撃目標にを与えられます。

反撃：反撃は部隊内の反撃能力を持つユニットの攻撃力を合計して攻撃してきた戦力にダメージを与えられます。



Illus.Takaya Yamada

●用語説明

影響力
特定勢力のユニットや配下を雇ったり計略、戦法を使用する為に必要な力です。カードごとに必要な数と種類が記されています。

築城
城デッキから1枚のカードを引き、表にして自分の城につける行為です。

外壁
城の1番外側にあるカードです。

ギア
この世界の通貨です。

収入
城カードから得られるギアの数です。

墓場
あなたの捨て札になったカードを置く場所です。

軍資金
現在所持しているギアの総額です。

ターン
片方のプレイヤーが中心となって行動を行う順番です。

行動
戦力が戦闘フェイズに1回行える行動で、射撃、攻撃、迎撃の3種類があります。

出撃費
ユニットを戦場に出すために必要なギアです。

維持費
ユニットを手元に置いておくのに必要なギアです。
自分のドローフェイズに必要な数のギアを支払ってください。払わない場合は、捨て札になります。

陣形を組む
陣形を組めるユニットが指揮下にユニットを1つ以上配置した状態です。

攻撃目標
攻撃の目標になった城カードもしくは戦力です。

迎撃目標
迎撃を行う場合、攻撃してきた戦力を迎撃目標と呼びます。

指揮下
指揮能力のあるユニットの下に兵力、英雄が置いてある状態です。

部隊
指揮官、英雄が指揮下に兵力を置いている状態をいいます。

ユニット
指揮官、兵力、英雄など戦闘能力をもつカードの総称です。

戦力
部隊またはユニット1つのことです。

戦果
重要なユニットに付いているもので、5つ取られると敗けになります。

戦果を得る
戦闘により戦果のあるユニットを倒した時、そのユニットを自分の戦果置き場に置く行為です。

侵攻
相手の領土に戦力を送り込む行為です。

防衛
侵攻してきた戦力を迎え打つ為に戦力を出す行為です。

戦場
侵攻をされた防衛側の領土です。

突撃
攻撃時に速度と同じ数値をユニットの攻撃力に足します。この時の速度はユニットが攻撃を行ったタイミングでの速度です。

射撃（X）
戦力、城の一列目に出ているユニットか城カード1枚を選んで（X）内の数だけのダメージを与えます。同じ戦力内に複数、射撃能力を持つユニットが居た場合は、射撃の数値を合計できます。

蹂躙
攻撃を迎撃された時に、迎撃戦力の防御力を越えた攻撃力を本来の攻撃目標に対して与えます。

攻城（+X）
城カードに攻撃をした場合、攻撃力がX上昇します。

略奪（X）
城カードへの攻撃が成功した場合、（X）のギアを相手から奪います。

反撃
攻撃を受けた場合、その戦力に対しユニットの攻撃力をダメージとして与えます。

Q&A

Q1.城が破壊されたりして城の影響力合計値が下がった場合、場にでている影響力より大きい影響力のカードを捨てなければならないのでしょうか?

A1.捨てる必要はありません。影響力はカードを場に出す時に必要な物です。

Q2.同じ英雄は敵味方に関係なく場に1枚しか存在できないのですか?また、英雄が死亡して相手の戦果になった場合、同じ英雄を呼べますか?

A2.敵味方に関係なく場に1枚しかだせません。また、戦果置き場にいる英雄も場にでている扱いになるので同じ英雄は呼べません。

Q3.戦闘中に戦法カードをいつ使って良いのか分からないのですが?

A3.いつでも良いです。具体的には、侵攻宣言の宣言前から、防衛宣言、遠距離戦、接近戦を終え、全ての戦力が城内に戻るまでです。

Q4.同一部隊内に複数、射撃能力を持つユニットがいる場合、別々の目標を攻撃できますか?

A4.できません。部隊は、1つの集団として扱われるので1つの目標しか選べません。

Q5.射撃によるダメージを受けた場合、ダメージの割り振りは適用されるのでしょうか?

A5.射撃は、前列にでている1ユニット、もしくは城カードにダメージを与える能力なので部隊の特典であるダメージの割り振りは行えません。

Q6.接近戦の時、攻撃目標が戦法などでいなくなった場合、攻撃戦力はどうなりますか?

A6.行動済みになります。

Q7.速度3のタイミングで待機を選んだ戦力は、速度2になるのでしょうか?

A7.速度3のままです。よって速度3の戦力を迎撃することが可能です。また、迎撃せずに速度2のタイミングで行動することも可能です。

Q8.部隊の中のユニットが死亡して部隊の速度が変化することがありますが、これは即座に起きるのでしょうか?

A8.はい、そうです。

Q9.戦法により速度３の戦力の速度が上昇した場合、どうなりますか?

A8.速度3のままです。

Q10. 部隊を指揮している指揮官、英雄が死亡した場合、他の兵力はどうなるのでしょうか?
(特に未行動の場合)

A10. その時点で、個別の戦力として戦闘に参加します。速度も ユニットごとの速度になり、行動のタイミングも現在進行中の速度で処理されます。
(速度1のタイミングで指揮官が死亡した場合、指揮下の未行動の兵力は、速度1のタイミングでしか行動できません。)

Q11. 陣形を組んでいる部隊のダメージ割り振りがよく分からないのですが?

A11. 陣形ごとに様々なので、具体例を上げてみます。
基本的に前(カードに書かれている陣形の上方)から順番にダメージを適用していきます。

例1
①　1列目←①番目にダメージを受けます
②　2列目←②番目にダメージを受けます
③　3列目←③番目にダメージを受けます

例2
①　②　1列目←①と②でダメージが割り振れます
③　2列目←③番目にダメージを受けます
④　⑤　3列目←④と⑤でダメージが割り振れます

「カオスギア」カードリスト全290種

～カオスフォーマー～

No.	カード名	イラストレーター名			No.	カード名	イラストレーター名	
1	剣豪ガルス	寺田　克也	R		12	ペイジ・オブ・カップ	ひのき　一志	
2	騎士グレイ	ひのき　一志	R		13	パンツァー騎士	森木　靖泰	
3	流浪の軍師	山猫屋　风猫	R		14	流れ者	ひのき　一志	
4	ガルスの弟子	岡本　英郎	U		15	ナンバーズ・オブ・ワンド	ろひけた	
5	クイーン・オブ・ワンド	寺田　克也	U		16	ナンバーズ・オブ・ソード	ここまひ	
6	見習い騎士	小沢　努			17	道化師	ここまひ	R
7	傭兵隊長	森木　靖泰			18	吟遊詩人	ひのき　一志	U
8	ナイト・オブ・ソード	ろひけた			19	砦	横山　宏	
9	賞金稼ぎ	今石　進	U		20	胸壁	横山　宏	
10	装甲歩兵	今石　進	U		21	城門	横山　宏	
11	グレイ騎士団	河野　さち子	U		22	商人ギルド	I,TANAKA	

*レアリティ　R：レア　U：アンコモン　無印：コモン



Illus.Haruhiko Mikimoto

～デ・バース帝国～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	機神イリアコント	今石 進	R	
2	特務技官ヒルダ	美樹本 晴彦	R	
3	皇女オフェーリア	米田 仁士	R	
4	天翔騎士ヘレナ	小沢 努	R	
5	大法官テュラン	今石 進	R	
6	ガルフ上級技官	土器手 司	R	
7	豪商ハン	横山 宏	R	
8	皇子グリューエン	森木 靖泰	U	
9	ディ・ハルツ工房臨戦技官	美樹本 晴彦	R	
10	ドラクロワ砲手長	横山 宏	R	
11	街の遊撃手	美樹本 晴彦	U	
12	辺境鎮定軍騎士団長	今石 進	U	
13	アルサリスクの弟子	土器手 司	U	
14	第三階級軍団長	土器手 司	U	
15	蒸気投石隊長	ひのき 一志		
16	ザケタ工房師補	小島 康治		
17	穿孔兵長	森木 靖泰		
18	新米指揮官	今石 進		
19	ゲイルII型機甲歩兵	大河原 邦男	R	
20	リーゼン軌道砲	今石 進	R	
21	試作機獣ベルゼルガ	開田 裕治	R	
22	憲兵隊	今石 進	R	
23	D-IIa型攻城機獣	開田 裕治	U	
24	『黒き鉄槌』騎士団	今石 進	U	
25	四脚歩行戦車フューワ	大河原 邦男	U	
26	ドキア強制再開発部隊	今石 進	U	
27	メリア甲殻飛空挺	横山 宏	U	
28	強襲用機獣『トルクの車輪』	開田 裕治	U	
29	資材保護部隊	今石 進	U	
30	勅命重装歩兵	大河原 邦男	U	
31	双脚歩行戦車ツヴァイ	横山 宏		
32	SA-VI型機獣改『ブルスター』	今石 進		
33	ドキア工房有線式破城槌	横山 宏		
34	単輪式機兵	土器手 司		
35	市民兵団	山猫屋 灰猫		
36	クロイツ射撃隊	KaFKA		
37	義勇市民団	佐藤 純		
38	ドキア工房破壊工作部隊	今石 進		
39	帝室外交団	今石 進	R	
40	自称天才建築家	長谷川 裕一	R	
41	ロボス型永久機関試作器	今石 進	R	
42	アバック工房長	山猫屋 灰猫	R	
43	アルサリスクの兵法書	ひのき 一志	R	
44	逆侵攻	山猫屋 灰猫	R	
45	集中砲火	今石 進	U	
46	休戦協定	多田 敬一	U	
47	狙い撃ち	今石 進	U	
48	回収	今石 進	U	
49	配置転換	今石 進		
50	皇帝の楔	森木 靖泰		
51	臨時編成	今石 進		
52	偽装	今石 進		
53	蒸気バリアー	今石 進		
54	降伏勧告	森木 靖泰	R	
55	飛行船	今石 進	R	
56	最後の手	今石 進	R	
57	勅命	多田 敬一	R	
58	ブービートラップ	I,TANAKA	U	
59	凱旋	今石 進	U	
60	無血開城	佐藤 純	U	
61	偽指令	今石 進		
62	解体	今石 進		
63	開門	I,TANAKA		
64	税関	横山 宏		
65	機兵工房	横山 宏		
66	ジャンクヤード	横山 宏		
67	工場街	横山 宏		

*レアリティ R：レア U：アンコモン 無印：コモン

～マナ王国～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	四元の王	山田　章博	R	
2	風の戦乙女ラヴィーネ	河野　さち子	R	
3	黒鉄の狂戦士サマドーラ	末弥　純	R	
4	光翼の乙女エスメリル	河野　さち子	R	
5	大地の拳ディエンシア	末弥　純	R	
6	魔弾の射手レイア	深野　洋一	R	
7	小さき火竜シャムシェ	ひご　みお	R	
8	紅蓮の戦王オルランド	松木　由美子	U	
9	水蛇の鎧	美樹本　晴彦	R	
10	緋の女卿	河野　さち子	R	
11	旋風の御者	ひご　みお	R	
12	微風の乙女	松木　由美子	R	
13	岩馬の騎士	末弥　純	U	
14	焔馬の乗り手	山田　章博	U	
15	烈風の使役者	深野　洋一	U	
16	赫炎の殺戮者	及木　光	U	
17	燎炎の騎士	松木　由美子		
18	流水の魔導師	深野　洋一		
19	輝焜の刃	米田　仁士		
20	樫の杖の老魔術師	松木　由美子		
21	蒼の大楯	河野　さち子		
22	煌戟の騎馬兵	河野　さち子	R	
23	群青の守備兵	河野　さち子	R	
24	流砂の騎兵	河野　さち子	U	
25	暗渠の道化師	小沢　努	U	
26	風陣の術師	松木　由美子	U	
27	風葬の霊	河野　さち子	U	
28	漆黒の楯	小沢　努	U	
29	大地の掌	河野　さち子	U	
30	耀炎の狩人	深野　洋一		
31	闇の甲冑	河野　さち子		
32	蒼穹の騎士	ひご　みお		
33	磐石の地兵	河野　さち子		
34	火槍の投擲兵	河野　さち子		

No.	カード名	イラストレーター名		
35	灼焔の猟犬	河野　さち子		
36	裁きの牙	松木　由美子		
37	浄泉の矛	深野　洋一		
38	風狼の騎手	河野　さち子		
39	狂える闇の精霊	松木　由美子	R	
40	烽火の召還師	土器手　司	R	
41	洸樹の祈り手	深野　洋一	R	
42	水の護り手	ひご　みお	U	
43	一騎打ち	河野　さち子	R	
44	光の武具	河野　さち子	U	
45	士気高揚	河野　さち子	U	
46	一刀両断	深野　洋一	U	
47	切り込み	河野　さち子	U	
48	中央突破	河野　さち子		
49	突撃	松木　由美子		
50	風雷の陣	河野　さち子		
51	魔力付与	河野　さち子		
52	移転	河野　さち子	R	
53	カオスギアの暴走	河野　さち子	R	
54	カオスの再生	松木　由美子	R	
55	地震	河野　さち子	U	
56	疑心暗鬼	河野　さち子	U	
57	浄化	松木　由美子	U	
58	暗殺者	河野　さち子	U	
59	ワルデックの砂時計	松木　由美子	U	
60	豪雨	ひご　みお		
61	挑発	及木　光		
62	建築	河野　さち子		
63	発掘	河野　さち子		
64	訓練所	I,TANAKA		
65	市場	I,TANAKA		
66	四元の塔	横山　宏		
67	匠会支部	I,TANAKA		

*レアリティ　R：レア　U：アンコモン　無印：コモン

～ガイア族～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	ダラート・ザ・グレート	開田　裕治	R	
2	アシュレノル・ザ・マザー	開田　裕治	R	
3	イシュティエル・ザ・ホワイト	米田　仁士	R	
4	ソリス・ザ・メディウム	深野　洋一	R	
5	バイナル・ザ・レジェンド	岡本　英郎	R	
6	トゥトゥテペク・ザ・ロングノーズ	KaFKA	R	
7	ミシュロック・ザ・サン	ろひけた	R	
8	エリカ・ザ・シャドウ	山猫屋　灰猫	U	
9	ブレイブトゥース	寺田　克也	R	
10	ホークバルキリー	末弥　純	R	
11	ダークアイズ	和田　慎二	R	
12	ンダガク・メイデン	ろひけた	R	
13	ツァ・クァ・トリカ	岡本　英郎	R	
14	ブラックウルフ	岡本　英郎	U	
15	レイブンリーダー	岡本　英郎	U	
16	スコルピオンチーフ	原田　吉郎	U	
17	ンダガク・エルダー	小島　康治	U	
18	ダークアントラー	小島　康治		
19	アユスカンファイター	和田　慎二		
20	ソードライオン	山猫屋　灰猫		
21	ロックジャンパー	秋　恭摩		
22	ゴールデンテイル	小沢　努	R	
23	クラン・アユスカ	原田　吉朗	R	
24	ビークラウド	小沢　努	R	
25	デスクレセント	佐藤　純	U	
26	ナインスフォックス	和田　慎二	U	
27	スタリオンハード	平野　圭吾	U	
28	ハンティングマスター	阿部　茂雄	U	
29	ランニングシャドウ	美樹本　晴彦	U	
30	コヨーテロバー	佐藤　純	U	
31	バトルダンサー	ひのき　一志	U	
32	レッドボア	SOUTH-DRAGON		
33	コアトルソルジャー	ろひけた		
34	レイヴンシーフ	小沢　努		

No.	カード名	イラストレーター名		
35	スタビングスパイダー	岡本　英郎		
36	ヤングライオン	開田　裕治		
37	ツァ・ツァ・ガ・ミ	原田　吉朗		
38	ペインファング	西尾　雅弘		
39	ファイティングブル	平野　圭吾		
40	ソウルストーク	小島　康治	R	
41	ダラートメイデン	美樹本　晴彦	R	
42	ミシュコアトル	ろひけた	U	
43	コヨーテミストレス	和田　慎二	U	
44	ナイトアタック	多田　敬一	R	
45	スタチュー・オブ・ザ・ダラート	米田　仁士	R	
46	エルシブムーブ	山猫屋　灰猫	U	
47	メンズ・モーン	小沢　努	U	
48	クロウズ・クロー	平野　圭吾	U	
49	ソング・オブ・ウォー	小島　康治	U	
50	レジスタンス	佐藤　純		
51	グラストラップ	和田　慎二		
52	アニマルルート	山猫屋　灰猫		
53	リトリート	小島　康治		
54	サプライズ	秋　恭摩	R	
55	シュート・ザ・ムーン	望月　えいじ	R	
56	モールワーカー	ここまひ	R	
57	ザ・バーズ	阿部　茂雄	U	
58	アシュレノルウッズ	望月　えいじ	U	
59	ウォン・バンケット	望月　えいじ	U	
60	ランド・スライド	阿部　茂雄		
61	ボグ・ダンプ	望月　えいじ		
62	スティル・スティール	佐藤　純		
63	ソーニイパス	多田　敬一		
64	土塀	横山　宏		
65	狩場	I,TANAKA		
66	天幕	横山　宏		
67	水場	I,TANAKA		

*レアリティ　R：レア　U：アンコモン　無印：コモン

～エレアル旅団～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	動く城ガーベルシュタイン	大河原　邦男	R	
2	渦巻く髪ラハ・ルウ	長谷川　裕一	R	
3	貫く腕ピアス	マイケル　原腸	R	
4	螺妓シャンナラ	小沢　努	R	
5	ブラッド・ブリンガー	秋　恭摩	R	
6	孤弓	山田　隆弥	R	
7	紡ぐ車輪アリアンロッド	山田　隆弥	R	
8	翻る旗アル・ハシム	山田　隆弥	U	
9	震える戦車	大河原　邦男	R	
10	安らぎの皮衣	山田　隆弥	R	
11	伸びる刺腕	神矢　みのる	R	
12	玉石の姉妹	深野　洋一	U	
13	鞍いらずの騎士	山田　隆弥	U	
14	幽霊騎士団長	山田　隆弥	U	
15	十の弓獅	多田　敬一	U	
16	轟く車輪	米田　仁士		
17	知識の門番	マイケル　原腸		
18	遠目の長	マイケル　原腸		
19	閃く疾風	SOUTH-DRAGON		
20	凍てつきし聖女	末弥　純	R	
21	鋼の処女	神矢　みのる	R	
22	虚ろなる鎧	山田　隆弥	R	
23	嘆きの乙女	Nori	U	
24	剣なき剣士	秋　恭摩	U	
25	砕く撞木	神矢　みのる	U	
26	煙る照星	山田　隆弥	U	
27	幽霊騎士団	山田　隆弥	U	
28	鏡姫	深野　洋一	U	
29	護法道着	秋　恭摩	U	
30	歩く壁	神矢　みのる		
31	灯火の使者	神矢　みのる		
32	飢える苦無	寺島　慎也		
33	刺す楯	Nori		
34	鋼針の女王蜂	秋　恭摩		
35	玉石の戦士	山田　隆弥		
36	迫る足音	Nori		
37	岩の聖者	マイケル　原腸	R	
38	生きている大地	山田　隆弥	R	
39	瘴気の魔女	山田　隆弥	R	
40	仮面の魔女	山田　隆弥	R	
41	白の魔女	藤井　大誠	R	
42	仮面の守護者	山田　隆弥	R	
43	錠魔人	マイケル　原腸	U	
44	死を汚す者	山田　隆弥	U	
45	ガラスの少女	長谷川　裕一	U	
46	歪んだ天秤	藤井　大誠	R	
47	うめく街並み	藤井　大誠	U	
48	復讐の歌	佐藤　純	U	
49	まやかしの報酬	多田　敬一	U	
50	ビオサバールの門衛	山田　隆弥		
51	つるべの動き	小島　康治		
52	集中攻撃	山田　隆弥		
53	反撃	山田　隆弥		
54	走る楯	寺田　克也		
55	ずれた時計	今井　里砂	R	
56	混沌の波動	山田　隆弥	U	
57	混沌の結晶	横山　宏	U	
58	呪殺	山田　隆弥	U	
59	アル・ハシムのキャラバン	山田　隆弥	U	
60	時空共鳴	今井　里砂		
61	混沌の檻	横山　宏		
62	偽りの復活	山田　隆弥		
63	混沌の城	山田　隆弥		
64	魔窟	I,TANAKA		
65	スラム街	I,TANAKA		
66	逢魔ケ辻	I,TANAKA		
67	占い小路	I,TANAKA		

*レアリティ　R：レア　U：アンコモン　無印：コモン

カオスフォーマー

CHAOS GEAR THE WORLD

その手のなか、カオスは形を変える・・・・・・力に目覚め、国を離れた流浪の民

ファーストゲイナーが中原に現れたのとほぼ同時に、カオスの形状を変化させる力を持つものたちが現れました。

しかし、彼らはそれまで存在していなかったのではなく、ファーストゲイナーによって固形カオスが作られるようになってはじめてその能力が意味を持ち、存在を認識されたのだと今では考えられています。

彼らは『カオスフォーマー』と呼ばれ、自らの生まれた社会の枠組みの外にいる存在として扱われ、彼ら自身もそう行動します。

これは、カオスフォーマーの力が貴重であることと、彼らの存在がその出身社会の規範を脅かすという2面性に起因します。特異な力を持つ少数者、このため彼らは裕福ではあってもどこか影のある生活を送ることが多いようです。

カオスフォーマーは唯一カオスを細工できる存在であり、通貨としてのカオスの流通には彼らは欠かせない存在です。カオス製の強力な武器を作ることも可能です。

出身勢力ごとのカオスフォーマーで形成された集団もいくつか存在していますが、構成人数は少なく、特定の地域に住み着いたり、政治的な目的を持つこともありません。

カオスフォーマー自身はカオスを取り出すことはできず、彼らにとってカオスゲイナーは欠くべからざる存在です。このため、カオスゲイナーの出現にともない、傭兵化してカオスゲイナーに従うものも多くなってきています。





Illus.Yasuhiro Moriki



Illus.Rohiketa



Illus.Sachiko Kohno

Illus.Yasuhiro Moriki



ハープの調べ

「よう、お嬢さん、1曲頼むよ」
「はい！　どんな歌がよろしいでしょうか」
「隊長が『お嬢さん』だってよ！」
「うるさい、黙ってろ！　…おっと、失礼。
そうだな元気が出るヤツを頼むよ」

仲間とおぼしき青年の茶々に言い返し、隊長と呼ばれた男はいった。

リュキスはうなずき、ハープを構えた。

細い指が流れるように12本の弦の上を滑り、軽やかな音が流れ出す。

ぽろぽろぽろん……。

テーブルについた隊長は、頬杖をつきながら、全身でリズムをとってリュキスの歌に聞き入っている。

カオスフォーマーとしての『ちから』に目覚めたのが12歳のとき。家を出たリュキスは吟遊詩人として生きる道を選んだのだった。

ぱちぱちぱちぱち……。

歌が終わると、隊長は拍手を送った。

「もうしばらくは戦いがないといいですね…ゆっくり音楽を聞く暇もありゃしない」
「そうだな…。こないだ戦ったサソリはたいへんだったからな」

隊長はコインを投げつつあいづちをうつ。

「もう一曲頼むよ」

隊長がふたたびリクエストしたとき、酒場にフードをかぶった少女が入ってきた。

「今度は何にいたしましょう？」
「そうだなあ…」

隊長が腕組みして考え込んだとき、フードの少女がその背後に回り込んだ。

「隊長、危ねえ！」

隊長が振り向いたときには、すでに青年は血溜まりのなかに倒れ伏していた。

少女は舌打ちしてナイフを構えなおし、隊長に迫る。

その刃をかわしながら、隊長は叫んだ。

「ガイア族に暗殺者がいると聞いたことがある…おまえさんのことだな！」

少女は答えず次々にナイフを閃かせる。

「隊長、こ、これを…」

血溜まりに伏せていた青年が最後の力を振り絞って剣を放り投げた。

「…………！」

リュキスが声なき叫びをあげた瞬間、剣を受け取った隊長の腹にフードの少女のナイフが深々と刺さっていた。

フードの少女は今度はリュキスに目標を定めて隊長の腹からナイフを抜いた。

じりじりと血にまみれた刃が迫るなか、リュキスはハープに指を走らせた。

ぽろん……。

軽やかな音が響いた。リュキスはそれに合わせて、震える声で歌い始めた。

「恐怖のあまりおかしくなったか…」

少女は一瞬首を傾げたあとそうつぶやいて、ナイフを構えた。

だが、そのナイフが繰り出されることはなかった。

少女は、不思議そうに自分の背を切り裂いた隊長の剣を見つめた。

「馬鹿な…お前は、死んだはず…」
「俺もそう思ったが…、なぜか、そのコの歌が聞こえてきたとたんに、力が戻ってきたんだよ」

ぽろぽろぽろん……。

そのとき少女は、流れる音楽と歌声に合わせて、リュキスのハープが発光していることに気付いた。

「そうか、おまえ、カオスフォーマー…」

少女暗殺者はそういうと、さっと身を翻して酒場を飛び出した。

それを見送ったあと、隊長はリュキスに向き直った。

「…ところで、さっきのリクエストだが…その曲でいいから、医者が来るまで歌い続けてくれると助かる…」

デ・バース帝国

源動力はカオス・・・・・・・機械の力もて栄える鋼の帝国

カオスが液状で『泉』から湧き出すものであった時代、デ・バース帝国は最大最強の勢力として大陸に覇権を唱えていました。科学技術に関してもこの時代が最高水準であり、液状カオスの気化が原因とされるカオス消失以後、カオス機関の知識は失われ、実体は蒸気機関の熱エネルギーにカオスを使用する効率の低いものが大半を占めています。

そのため、現在のデ・バース帝国の兵器の多くは、よくて過去の兵器のデッドコピー、大半は形を真似ただけで中味は別のものとなっています。とはいえ、万民が扱える機械の力は侮れるものではなく、一部オーバーテクノロジーも生き残っており、なお最大の勢力でありつづけています。

この帝国を動かすのは、皇帝の意志です。無制限の権力を持つたったひとりの皇帝が、軍事、行政、司法に君臨、軍人、官僚、法官を手足として、帝国を動かしています。

身分制度は貴族制ですが、平民でも発達した教育機関によって、職業軍人や官僚、法官となる道が開かれています。むしろ、能力を発揮できなければ貴族でも貧困な生活を送ることになります。これは皇族にも適用され、はやくから各組織の長に就かねばならないだけに、常に厳しい評価にさらされます。

皇帝ただひとりが権力を握る絶対王政の一例が、東西南北の正規軍、『ディ・ハルツ』『ザケタ』などの各工房軍、法官の護衛任務から派生した法軍などの複数の軍組織の存在です。もとは互いに牽制させて反乱を防ぐ目的で始まったものですが、皇帝の意志に従うことが全てに優先されるデ・バース帝国であればこそ許された軍制と言えるでしょう。

しかしこの絶対王政も周辺部では崩れており、統制が届かずに私兵化した帝国軍はそれぞれのカオスゲイナーに従っているため、帝国軍同士の争いも珍しいものではありません。

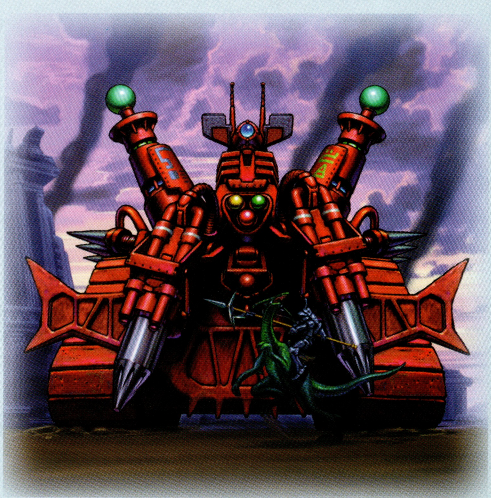




Illus.Kow Yokoyama



Illus.Kow Yokoyama



Illus.Yuji Kaida

狂気の皇子

「臆するな！進め！進め！」
双脚歩行戦車ツヴァイの上から、辺境鎮定軍騎士団長アルディスが激を飛ばした。
視線の先には、『紅蓮の戦王』の異名を取るマナ王国の英雄、オルランドの姿がある。
先刻から、オルランドによって、アルディスたちは一方的にたたきのめされていた。
スピードにおとるアルディスたちをオルランド軍が突き崩し、オルランド軍を目指す攻撃は別の部隊が迎撃する。
ただこれだけの戦術に、アルディスたちデ・バース帝国軍は全軍の半分を失っていた。
アルディスは端正な顔を苦みばしらせ、数時間前のやりとりを思い出した。


Illus.Yasuhiro Moriki

「殿下、グリューエン殿下！」
靴音高く執務室の扉を開けたアルディスは全裸に近い格好で寝椅子にだらしなく長身を投げ出したグリューエンの姿を見て叫んだ。
「っせぇな……」
グリューエンはぐびぐびと喉を鳴らして酒を飲み干しながら、気のない返事を返した。
デ・バース帝国に君臨する、皇帝の息子。能力第一のデ・バース帝国にあって唯一、不労所得を許される皇族の一員である。
「敵の侵攻にございます。」
「そんなことで……いちいち報告すんな！」
ぶん！　グリューエンは叫んで手にした酒瓶をアルディスめがけて投げつけた。
がしゃーん！　身をすくめたアルディスの横で、酒瓶の透明な破片が散らばった。
「『そんなこと』とは、なんですか！」
「おい、酒だ！」
身を震わせつつ叫び返したアルディスを無視して、グリューエンはかわりの酒を持ってくるよう召使いに命じる。
薄ものだけをまとった彼専用の召使いが替わりの酒を持って現れると、グリューエンは酒をラッパ飲みしつつ、アルディスの目もはばからずに召使いを寝椅子に引き寄せた。
「軍の指揮権はあなたにあるのですよ！」
「オマエに任せる……好きにしろ」
「それが怠慢だというのです！　オフィーリア様ならこんなことは……」
がっしゃーん！　ふたたび酒瓶が投げつけられ、アルディスの足元で砕けた。
「姉貴の名前をいうんじゃねえ！」
その目は血走り、狂気の色がある。
「もう結構！　ご勝手に！」
怒り心頭に達したアルディスはそう言い放ち、踵を返した。
「……まったく、オルランドが迫っているというのに……！」

「来た！」
回想から冷めたアルディスは、怒涛の勢いで迫るオルランド軍に気づいた。
鋼と鋼がぶつかりあい、火薬と精霊が引き裂きあう。
オルランド軍がいったん矛を引いたとき、アルディス軍は半数になっていた。
（次はやられる……）
軍団を再編しつつアルディスはオルランド軍をにらみつけた。
と、その瞬間。紡錘陣を組んだオルランド軍の前衛部隊が轟音とともに吹き飛んだ。
「グリューエン殿下！」
アルディスは驚愕の叫びをあげた。
「ぎゃはははは！　こいつはキクぜぇ……酒も女もメじゃねえ」
吼笑をあげるグリューエンが、黒光りする長大な砲身を構えて硝煙のなかから姿をあらわした。懐からカオスギアをひとつ取り出すと、砲身の根本に開いた穴に放り込む。巨大なレバーを引くと、人の腕ほどもある薬莢が排出された。
「おら、ぐずぐずすんな！　オルランドの首を取りにいくぜぇ！」
グリューエンは叫び、額にあげていたゴーグルを引き下ろした。

マナ王国

地水火風、光、闇・・・・・精霊を使役する魔道の王国

デ・バース帝国の全盛期に、カオスの影響を受け、『異能者』と呼ばれる人々が出現しました。彼ら自身が精霊と呼ぶ地水火風などのエネルギーを操作する力を持つ彼らは、これを魔法の力と称して機械の力に頼るデ・バース帝国に対して反旗を翻したのです。

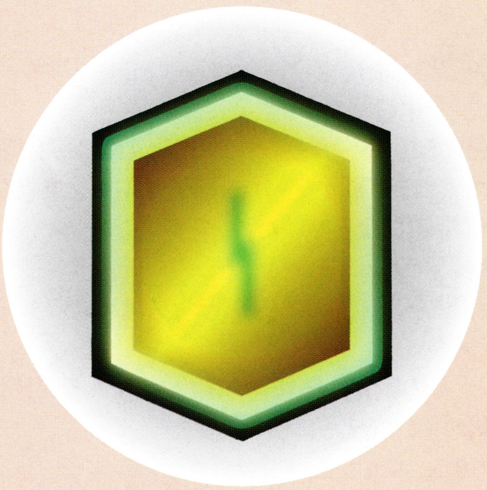
帝国は異能者たちに対して武力による弾圧を行いましたが、液状カオスの湧き出す『泉』の数箇所を拠点に異能者たちはしぶとく抵抗を続け、カオス消失による混乱をきっかけに国としての独立を果たしたのです。

国家を成立した異能者たちは精霊を使役する能力の優劣に応じた厳密な身分制を取りました。人間が極端に少なく、労働力を精霊によってまかなう彼らにとって、能力の優劣は絶対的な基準であったのです。

この能力の限界は先天的に決まっているものでした。このため、強力な能力者を輩出する家系が貴族化し、さらに有力貴族が婚姻を続けた結果、現在の王族が誕生しました。魔力という意味の言葉を国名に持つマナ王国の完成です。

マナ王国では、人は身分に応じた頭環をつけます。わずかな魔力しか持たない平民は鉄のサークレット、貴族は意匠を凝らした貴金属のティアラ、大貴族はこれに宝石をつけ、王に至ってクラウンとなります。そのほとんどは、各自の操ることのできる精霊の性質、等級に応じた材質、デザインであることが多いようです。

マナ王国を支える精霊は、大きく下級、中級、上級の3つの等級に分けられています。馬などの決まった形に固定され、簡単な命令に従うことしかできないものが下級精霊、人型で自ら思考、意志を持つものが中級とされます。上級精霊は基本的に制御不能であり、その形も自由に変えることができるとされています。





Illus.Sachiko Kohno



Illus.Youichi Fukano



Illus.I.TANAKA

Illus.Yumiko Matsuki

炎の運命

「このままでは、俺は……」

マナ王国の上級貴族、フレイムハンド家の跡取りオルランドはふらふらと立ち上がり、瞑想部屋を出た。

マナ王国で成人とされる15歳を迎えた今でも、オルランドには魔力の兆しすら現れていなかった。魔力すなわち精霊を使役する力は、マナ王国において絶対の基準である。フレイムハンド家は、炎の精霊を操る技に長けた術者を代々輩出してきたことによって上級貴族に列せられている。

このまま魔力の兆しが現れなければ、オルランドに将来はない。魔力絶対主義のマナ王国にとって、それは考えることすら身の毛もよだつ恐怖だった。

「またダメだった？」

瞑想部屋を出たところでオルランドを捕まえたのは、同じく上級貴族のコールドフロー家のジョアンナだった。

「俺のことは放っておいてくれ。もうじき貴族でもなんでもなくなる」

幼なじみであり、同じ魔道師について訓練を積んだジョアンナは、すでに能力を開花させ、指揮官として1部隊を任されている。

「先生に聞いたの。大きい『扉』を開くには時間がかかるって」

「俺がそうだと決まったわけじゃない」

オルランドは言い捨て、足早に歩き出す。

「待ちなさいよ」

「放っておいてくれっていっているだろ！」

語気荒くオルランドが振り向いた瞬間、その顔面は冷たいものに包まれていた。

「がはっ」

呼吸を封じられたオルランドは、苦悶に身をよじりながらなんとか目を開いた。するとそこには傲然と立つジョアンナと、彼女の使役する水の精霊の姿があった。

やめろ、と叫ぼうとして、口のなかに水が入ってきた。

ごぼごぼと言葉にならない気泡が浮かんでは消えていく。

「力がないなら……ここで殺してあげたほうがアナタのためでしょ」

ジョアンナの冷たい言葉がオルランドの胸をえぐった。

怒りが、苦しみが頭をかき回す。

意識が混濁し、視界がぼやけていく。

「うううううう……」

その視界に、ちかちかと明滅する小さな赤い光が飛び込んできた。オルランドは救いを求め、無意識にその光に手を伸ばした。

光がわずかに大きくなったと見えたとき、オルランドの目が『向こう側』から覗く真っ赤な瞳と交錯した。光



と見えたのは、隙間からこちらをうかがっていた輝く瞳であった。

「うわあああぁぁぁああああ！」

本能的な恐怖に突き動かされて『隙間』を閉じる寸前、オルランドの視界は吹きあがる炎で真っ赤に染まった。

じゅうううううぅぅぅ・・・・・・。

オルランドが絶叫を上げた瞬間、水精はわずかな水蒸気となって消失していた。

「オル？　大丈夫？」

駆け寄ったジョアンナは、全身に火傷を追ってうずくまるオルランドを抱き起こした。

「『扉』……『向こう側』……」

オルランドはうわごとのようにつぶやく。

「見えたのね？　『扉』が……」

「ああ、見えたよ……」

「よかった。アタシ、オルランドのこと、信じてた……」

オルランドは涙ぐむジョアンナの手を握りしめた。

「でも、まだダメだ。アイツを操るには、オレはまだ力が足りない……」

放浪の旅を経たオルランドが、『紅蓮の戦王』の名を冠する英雄となるのは、これから5年後のことである。

ガイア族

獣の姿、人の知恵・・・・・・森に住み、荒野を駆ける獣の民

液状カオスを源とする古デ・バース帝国が大陸を支配していた時代、機械の力を捨てて自然へ回帰する理念を掲げる集団が現れました。激しい弾圧を受けた彼らは、やがて帝国の目を逃れるために未開の荒野へと旅立ちました。

荒野には、原始的な狩猟・採集生活を営んでいた民族がおり、自然回帰主義者たちは彼らに自然とともに生きる術を学び、血縁による生活集団、氏族を形成していったのです。

ですが、荒野において液状カオスを湧出する『泉』が発見されたことをきっかけに、デ・バース帝国の勢力が荒野にも及んできました。荒野の人々は帝国軍に対抗する力を求め、カオスによって獣の力を手に入れる方法にたどりついたのでした。

氏族ごとに固有の獣の特徴を得たかれらは、デ・バース帝国との戦いのなかで地域ごとに団結していき、複数の氏族がひとつの部族にまとまっていきました。

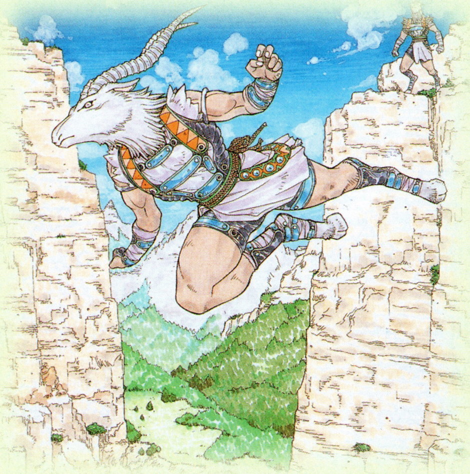
その後、カオス消失によるデ・バース帝国の衰退の隙をついて荒野の民は完全な独立を勝ち取り、彼らの思想の源泉である大地の名をとってガイア族と総称されました。

ガイア族の文化は自然主義を理想とし、政治は氏族、部族ごとの総意によって決定されます。しかし、氏族の総意を決定する会議は全員参加ではあっても多数決ではなく、より自然の力を持つ者、つまり強いものの意志が優先されます。

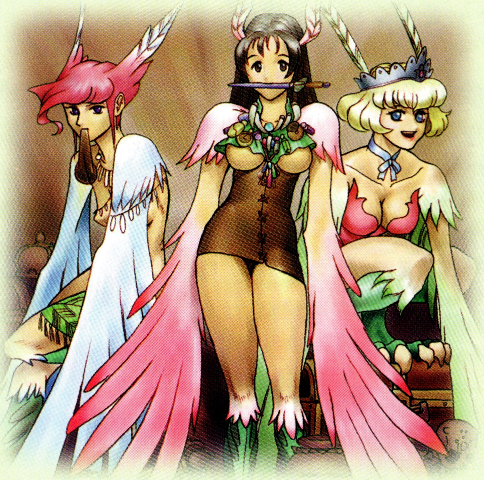
部族の意志決定もやはり、氏族の長たちの総意に基づいて決定されます。

自然とともに生きるガイア族にとって強いこと、生きる可能性の高いことが唯一絶対の基準となります。この『強さ』は単に肉体の強靭さに留まらず、知恵や策謀も含まれてます。ゆえに、長く生きた老人や、戦いに向かない小動物の姿をとる氏族であっても、生きる力において同等である限り、尊重される社会なのです。





Illus.Kyouma Aki



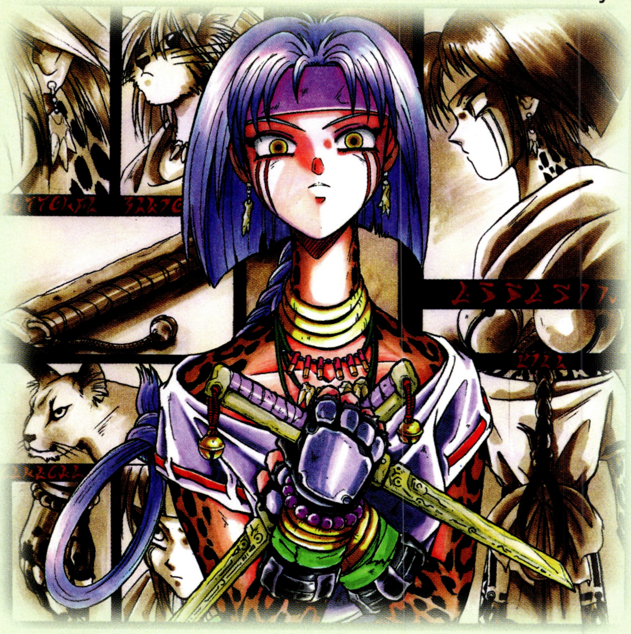
Illus.Tsutomu Ozawa



Illus.Kouji Kojima

Illus.Haine Yamanekoya

猫目石



「こっちだ」

義理の兄が暗い森のなか、手を振った。

「…………」

エリカは黙ってうなずき、森の中にひっそりと続く獣道に足を踏み入れた。

しばらく、もくもくと森のなかを歩き続けた。10数年山猫族のなかで育ったエリカにとってはどうということもない。

山猫族は、ガイア族の百を越える氏族のなかでも、もっとも人間に親しい氏族のひとつである。

その山猫族の父が、とある戦友に娘のことを頼まれた。自分が死んだら、娘は天涯孤独になる。そうなったら、替わりに娘の面倒を見てやって欲しい、と。

父はうなずいた。おまえの替わりに、と。

その戦友が死んだとき、父は自分の言葉を寸分違わず実行した。

その娘を、自分の娘にしたのだ。

ひくり。

兄の耳が動いた。

「誰かいる」

「…………」

エリカは無言のまま顔を兄に向けることで問いかけを行った。

視力も聴力も通常の人間には比べるべくもない感度のエリカだが、それはあくまでも人間の範囲内に留まっている。

生粋の山猫族である兄にはかなわない。

最近、こういう差異が気にかかる。

カオスゲイナーに従うようになって、他の勢力の人間たちと接触するようになったのが原因である。

エリカは、彼らに似ている。兄弟たちより、父母より、機械を使う臭い連中や、魔法を使う気取った連中に似ているのだ。

カオスの力を使えば、身体を変貌させることができると聞いた。

ガイア族は、そうしてより強く、より獣に近づいていくためにカオスを欲する。

ならば、生粋の人間であるエリカが山猫族になることもできるはずだ。

そう思ってエリカは、突如出現したカオスゲイナーに従ったのだ。

しかし、それがかえってエリカと家族との違いを認識させた。

ガイア族でありながら人間の外見を持つエリカは、戦闘の際に特殊な働きをする。戦闘の混乱のなか、部隊を離れて敵軍に侵入、軍の要となる指揮官などに打撃を与えるのだ。

しかし、働きを称揚されながら、エリカの孤独は深まっていった。働けば働くほど、自分がどっちつかずの存在であることを強く認識させられる。

カオスをいくら用いてもいっこうに肉体に変化が訪れないことも苦悩に拍車をかけた。

心のなかでためいきをつき、エリカは意識を兄に向け直した。

「……味方だ」

兄の言葉にうなずき返し、エリカは兄に続いて歩き出す。やがて、つんと酸気を含んだ匂いが漂ってきた。

兄はさきほどすでにこの匂いを感じとって味方と判断したようだ。

「ヨクキタナ」

言葉少なに挨拶を交わしたのはスコルピオンチーフ、サソリ族の戦長である。周囲にサソリ族の戦士を従えている。

「よろしく」

エリカも挨拶を交わす。

「ではオレはここで。エリカしっかりな」

エリカは兄にうなずき返した。

家族は、氏族は、役に立つエリカを評価する。人間である、山猫族でないエリカを。

山猫族であるためには、エリカは人間でなければならない。

森を出て目指す敵軍へと進むサソリ族の赤黒い背殻を見つめながら、エリカはふたたぶ胸中でためいきをついた。

エレアル旅団

何処より来たり、何を求めるのか・・・・・・謎に包まれた妖しの旅人

ファーストゲイナーの消失とほぼ同時期に出現した、もっとも新しい勢力がエレアル旅団です。小さなキャラバンに別れて現れた彼らは、わずかなカオスを求めて積極的に争いに加わってきました。

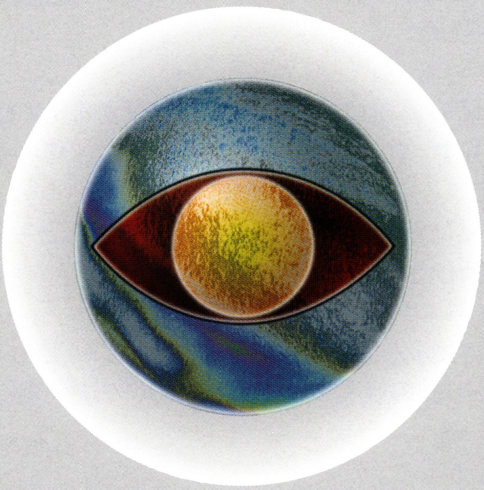
最果ての『混沌の地』よりやってきたという彼らの多くは、人間ではない不思議な姿をしています。出自が不明なことも手伝って、基本的に奇異な目で見られています。

エレアル旅団のものたちは、それぞれ姿に応じた不可思議な能力を発揮します。それは、姿が人間に近いものほど強いといわれています。

また、エレアル旅団としてのまとまった活動はありません。性格や行動範囲もまちまちで、なかにはエレアル旅団同士でありながら、決して手を組もうとしないものたちさえ存在しています。唯一、出来るだけ多くのカオスを得ようとすることだけが、彼らの共通点といえるでしょう。

出自、目的ともに謎に包まれたエレアル旅団ですが、彼らのなかにファーストゲイナーの事績を気にかけるものがおり、大きい力を持つものほどその傾向が強まることから、出現時期とも考え合わせてなにかファーストゲイナーの消失に関係があるのではないかと考えられています。

現在ではエレアル旅団の存在は完全に受け入れられており、少々毛色が変わっているものの、4番目の勢力に数えられています。





Illus.Nori



Illus.Takaya Yamada



Illus.Michael Harawata

Illus.Takaya Yamada



死と誕生

ごとごと、ごとごと……。森の中の細い道を、馬車が進んでいく。ずん、ずん、ずん、ずん。

その前を重い足音を響かせて続いているのは、どう見ても手足の生えた石壁である。

彼らはエレアル旅団と呼ばれる、異形のキャラバンのひとつであった。

その馬車のなかで、アル・ハシムはしゃべり続けていた。

「このときのカオスの消失は、実際には液状カオスが気化したのだと考えられている。だから、カオスゲイナーは無からカオスを作り出しているのではなくて、気化したカオスをふたたび個体に……」

「よく飽きないね」

呆れたようにいったのは、身体に宝石を埋め込んだ少女である。

「彼女にとっては今が大事な時期だ。私にできる限りのことはしてやりたい。この先、知識はいくらあってもありすぎるということはないはずだ」

アル・ハシムは少女にそう答えると、謎のおしゃべりを再開した。

「ええと、どこまでだったかな……そう、カオスゲイナーの力についてだったな…」

よく見れば、彼は馬車の中に敷かれた毛皮に向かって話しかけていた。さらによく見れば、毛皮が微妙に人の、それも女性のシルエットを形作っていることに気付くだろう。

「…これと、カオスフォーマーの力の本質的な違いについての結論はまだ……」

おうぉおおおおおお……。

そのとき、馬車の外からうめき声が聞こえた。石壁の発したものである。

「どうやら、敵みたいだね」

少女はそういって傍らの輪状の剣を構えて馬車を飛び出した。

「ひとりで突出すると……」

どおぉん！

少女に続いたアル・ハシムが危険だ、と言い終わる間もなく、一条の火線が少女の身体をこなごなに吹き飛ばした。

「く……」

アル・ハシムは前方に視線を走らせた。

2台の2足歩行戦車が並んで迫ってくる。

どんどんどん！　がん！

おおおうぉおおおおぉおおお……

歩行戦車2台の機銃の集中砲火をまともに食らって、石壁はばらばらに砕け散った。

びょう！

1台の歩行戦車の足下にかけよると、アル・ハシムは足の腕を伸ばした。

ばきぃっ！

アル・ハシムの手刀のあたった部分で歩行戦車の片足はぽっきりと折れた。戦闘不能状態である。

続いてアル・ハシムは残りの戦車に向かい、搭乗者ごと手刀でボディ部分をまっぷたつにした。

どおん！　どおぉん！

2台の歩行戦車が一瞬で炎上する。

アル・ハシムはふわりと宙に浮かんで周囲を見回した。

しかし、少女を一撃で倒した砲撃の主の姿はない。

「逃げたか……」

アル・ハシムはつぶやいた。今回の戦闘はアル・ハシムの負けであった。

アル・ハシムのいうことを聞かない少女はともかく、石壁を失ったのは痛かった。

「ひとりになってしまったな……」

つぶやいたアル・ハシムだったが、馬車の中へ戻ろうとしたところで首を振った。

「いや……。まだ、君がいたな」

そこには、いつのまにか馬車の外に落ちた毛皮の姿があった。

アル・ハシムは毛皮を拾い上げると、ゆっくりと馬車へと戻り、馬に鞭を当てた。

やがて、馬車のなかからアル・ハシムの話が聞こえ始めるのだった。

CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG

「カオスギア」が変える。

～マナ王国～

『四元、混沌と交わり
力の奔流と化す』



Illus.Youichi Fukano

Illus.Yumiko Matsuki

4精霊の力を操る異能者達の王国。剣と魔法を駆使した彼等の戦い方は、華麗にして苛烈である。

～ガイア族～

『強い者が獲る。
これが掟だ』

Illus.Yasuharu Kojima

Illus.Shinji Wada



唯一絶対の自然の掟～弱肉強食～にあくまでも忠実に生きるものたち。過酷な自然の中で鍛えられ、独自の進化を遂げた肉体は、時としていかなる兵器も凌駕する。

ゲスト
Guest

秋恭摩
今石進
大河原邦男
岡本英朗
開田裕治
神矢みのる
河野さち子
末弥純
竹廣慎一
寺田克也
土器手司
長谷川裕一



98年3

CHAOS
カ オ ス ギ ア

- ■60枚のカードによるデッキを組み、最強の軍団を編成せよ!
- ■城を築け!陣形を組め!シンプルなルールの中に高度な戦術が活きる!
- ■魔法・機械・獣人・混沌、4つの勢力がひしめく独自の世界が戦場だ!
- ■豪華イラストレーター陣による華麗なイラスト群!
  総数290枚の珠玉のコレクション!

●スターターボックス
カード60枚+ゲームマニュアル
予価1,300円(税別)

●ブースターパック
カード10枚入り
メーカー希望小売価格314円(税別)

©BANDAI 1998

TCGが変わる。

トレーディング カード ゲーム

～デ・バース帝国～

『エネルギー充填完了、
帝国機甲師団出撃せよ』





Illus.Susumu Imaishi

Illus.Kow Yokoyama

カオスをエネルギー源とした機械兵器軍を擁する帝国。無限のエネルギー供給源(カオスギア)を得て、その動きは活性化する。

～エレアル旅団～

『我らの野望は
より高き処にあり』

Illus.Nori



Illus.Takaya Yamada



中原に現われた、最果ての国から来たと自称する異形の流民たち。憑かれたようにカオスギアを集め続ける彼等の目的、そして正体は?

Illustrators

イラストレーター

原田吉朗
ひのき一志
深野洋一
マイケル原腸
美樹本晴彦
森木靖泰
山田章博
山田隆弥
横山宏
米田仁士
和田慎二

(50音順・敬称略)



月降誕。

オリジナルトレーディングカードゲーム

CHAOS GEAR

「体験版」をプレゼント!

「カオスギア」の体験版スターターボックス(カード60枚×2セット)を合計2,000名様にプレゼントします。ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・現在やっているカードゲームを書いて下記の宛先までお送り下さい。

〒111-8081 東京都台東区駒形2-5-5 スタジオスタット カオスギアR3係

[締め切り] 第1回 1997年12月31日(終了) 第2回 1998年1月31日(終了)
(各回500名様) 第3回 1998年2月28日 第4回 1998年3月31日(当日消印有効)

※当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

週刊カードダス情報局 ☎ 03-3844-9966
番号をよく確かめて、間違い電話に気をつけましょう。

トレーディングカードの情報満載!
パソコン通信・ニフティサーブ内
コレクターズフォーラム(カード) GO FCOLLCでアクセス!

インターネットでバンダイ最新情報にアクセス!
アドレス http://www.bandai.co.jp/

※写真と商品とは、多少異なります。
※全国の量販店・玩具店・ホビーショップ等でお買い求めください。
カードダスはバンダイの登録商標です。

株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
TEL.03-3847-5103(直通)

BANDAI

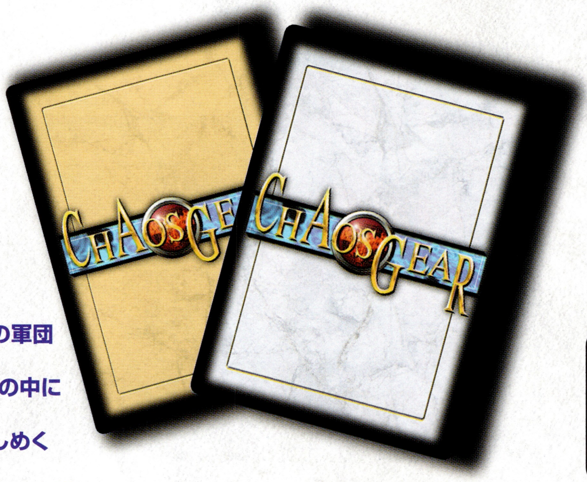
CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG

一人の勝利者（ゲイナー）。

四つの勢団（トライブ）。

Guest Illustrators（ゲスト イラストレーター）

秋恭摩	原田吉朗
今石進	ひのき一志
大河原邦男	深野洋一
岡本英朗	マイケル原腸
開田裕治	美樹本晴彦
神矢みのる	森木靖泰
河野さち子	山田章博
末弥純	山田隆弥
竹廣慎一	横山宏
寺田克也	米田仁士
土器手司	和田慎二
長谷川裕一	（五十音順・敬称略）



■60枚のカードによるデッキを組み、最強の軍団を編成せよ!
■城を築け!陣形を組め!シンプルなルールの中に高度な戦術が活きる!
■魔法・機械・獣人・混沌、4つの勢力がひしめく独自の世界が戦場だ!
■豪華イラストレーター陣による華麗なイラスト群!総数290枚の珠玉のコレクション!

●スターターボックス
カード60枚+ゲームマニュアル
メーカー希望小売価格1,300円（税別）
●ブースターパック　カード10枚入り
メーカー希望小売価格314円（税別）

オリジナルトレーディングカードゲーム

CHAOS GEAR
カオスギア

98年3月降誕。

「体験版」をプレゼント!

「カオスギア」の体験版スターターボックス（カード60枚×2セット）を合計2,000名様にプレゼントします。ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・現在やっているカードゲームを書いて下記の宛先までお送り下さい。

〒111-81　東京都台東区駒形2-5-5
スタジオスタット　カオスギアGM係
［締め切り］第1回　1997年12月31日（終了しました）
第2回　1998年1月31日（終了しました）
第3回　1998年2月28日
第4回　1998年3月31日（当日消印有効）
※当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※写真と商品とは、多少異なります。
※全国の量販店・玩具店・ホビーショップ等でお買い求めください。
週刊カードダス情報局　☎03-3844-9966
番号をよく確かめて、間違い電話に気をつけましょう。

0

パソコン通信・ニフティサーブ内
最新情報満載!!バンダイカードダスステーション開設!!
GO SBANDAIC でアクセス!
トレーディングカードの情報満載!コレクターズフォーラム（カード）
GO FCOLLC でアクセス!
インターネットでバンダイ最新情報にアクセス!アドレス http://www.bandai.co.jp/

株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
TEL.03-3847-5103（直通）
BANDAI



TO BE CONTINUED TO YOUR PLAY…



俺がその…カオスゲイナーなのか?
ええ。今、この世界には次々にカオスゲイナーが現われています。あなたもそのひとり…我らを導くもの…
俺も?
だけど、俺には何の力もない…
戦うのは我々の仕事だ。君が作りだす「カオスギア」を求めて我々のようなものが集まってくる…
共に戦うか、敵とするか、それを決めるのは君だがね。
カオスギアは報酬そして力
さあ、手を。そして念じて下さい…
スッ
?!


四つの力はそれぞれ、何らかの形で
「カオスギア」を必要としています。
その「カオスギア」を産み出す事が
できる唯一の存在…
それが「カオスゲイナー」
私たちはカオスゲイナーを待っ
ていました。

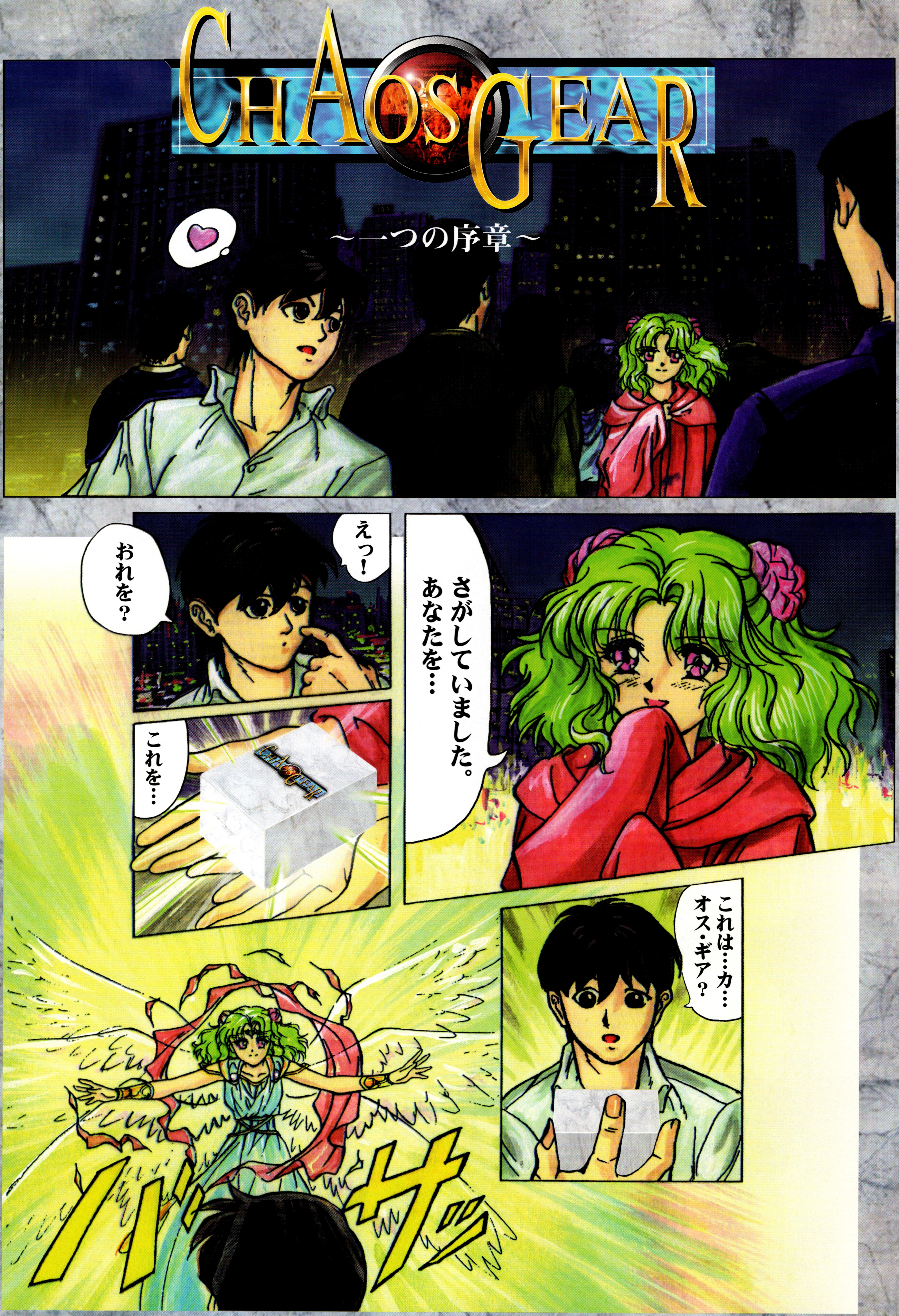

エレアル旅団
いつの頃からかこの世界に現われた
あやかしの人々…
この四つの勢力が戦いを繰り返して
いるのです。

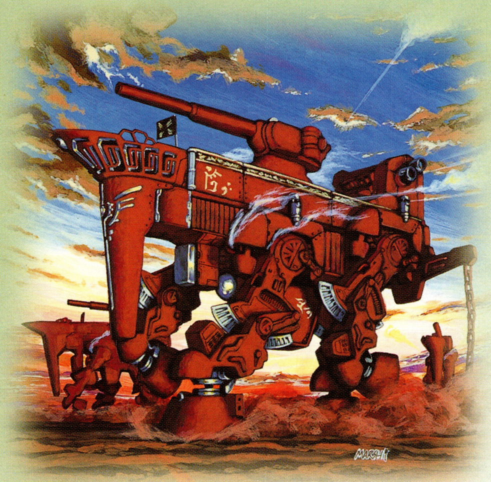

マナ王国
四精霊の力を操る
異能者たちの王国
ガイア族
獣の力と人の知恵を
兼ね備えた獣人たち


デ・バース帝国
かつてこの世界で最も栄華
を誇った機械帝国。

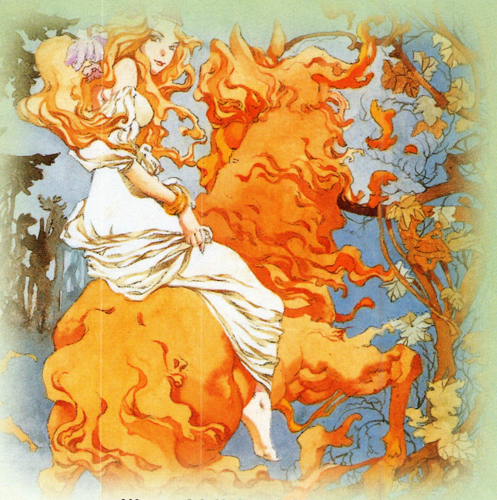


んぅ
…!?
気がつきましたか
君たちは?
ここはどこだ?
俺はいったい!?
ここは「カオスギア」ワールド
地上にあって地上にない世界…
御説明しましょう
カオスギアを巡る四つの国の物語を…


CHAOS GEAR
～一つの序章～
さがしていました。あなたを…
えっ！
おれを？
これを…
これは…カオス・ギア？
バサッ



Illus.Susumu Imaishi



Illus.Akihiro Yamada

4つの力が相争う
混沌の世界・・・・・・
カオスギアワールドへようこそ!

『カオスギア』の大陸には、大きな勢力が4つ存在しています。そのなかでもっとも古い歴史を持つのが、カオスを源動力とする機械を操るデ・バース帝国です。一時、巨大な軍事力を背景に中原と呼ばれる大陸の中心地を支配していました。ですがその支配は長くは続かず、やがて、自然回帰主義の獣人と、精霊を操る異能者が相次いで現れました。獣人と異能者はそれぞれ、カオスの力を得てガイア族、マナ王国へと発展していったのです。

そんななか、3つの勢力がともに力の源としていたカオスの供給源である『泉』がいっせいに枯渇してしまいました。常に大量のカオスを消費するデ・バース帝国はこれによって大打撃を受け、一気に最大勢力の地位を失います。しかしガイア族、マナ王国も生き残りに必死で、大陸の覇権を握るような大きな行動にでることはできませんでした。

この結果、各勢力の間に大きな空白地が生まれ、そこでは生きることが優先され、各勢力ごとのイデオロギー対立は次第に忘れ去られていきました。

そこに、『ファーストゲイナー』と呼ばれる『カオスゲイナー』が出現しました。彼らは気化したカオスを個体へと再構成する力を持ち、彼らのもたらすカオスによって、中原は活力を取り戻しました。

しかし、この時代も長くは続きませんでした。ある日、ファーストゲイナーたちが一斉に姿を消したのです。これによって残されたわずかなカオスを巡っての争いが頻発し、帝国の軍団さえ本国の命令を離れ、私兵化していきました。『エレアル旅団』と呼ばれる一団の到来も争いに拍車をかけ、争いは激化の一途をたどり、次第に人々はファーストゲイナーの残した予言にある、『後に来たるもの』を心待ちにするようになっていきました。

そこに、カオスゲイナーたちが現れたのです。



Illus.Hideo Okamoto



Illus.Katsuya Terada

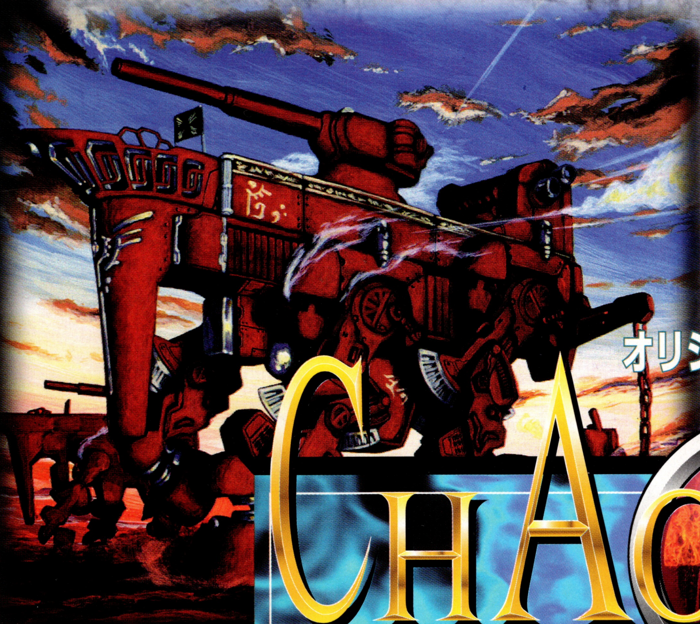
カードダスマスターズGマガジンVol.0.1 発行　株式会社バンダイ　ベンダー事業部　発行日　1998年2月10日　非売品

CARDDASS MASTERS G

Magazine

カードダスマスターズGマガジン

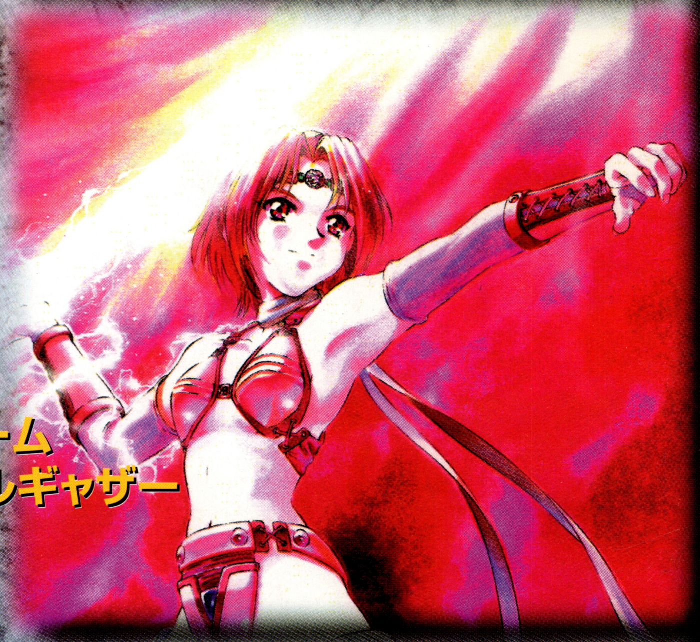
VOL.0.1




オリジナルトレーディングカードゲーム

CHAOS GEAR

カ オ ス ギ ア

◆新世紀エヴァンゲリオンカードゲーム
◆スーパーロボット大戦スクランブルギャザー
◆カオスギア
三大カードゲーム総力特集!!

NOT FOR SALE

BANDAI 1998 MADE IN JAPAN